3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！




THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.48
攻略透解
魔法工厂 新牧场物语 NDS
新星诞生 庭格尔的蔷薇色卢比乐园 NDS
瓦尔哈拉骑士 PSP
伦敦黑帮 PSP
超操纵机器人MG NDS
专题企划
忍无惧，道无双
游戏中的神秘忍者世界
降级！
三度冲击
PSP 2.71系统降级指南



看掌机王SP得大奖

只要在2006年10月7日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中147页中右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020”您将有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第50辑上公布，敬请关注。



一等奖 1名 PSP

二等奖 1名 NDS Lite

三等奖 1名 小神游SP

四等奖 50名 高乐高营养饮品

本辑特别关注



魔法工厂 新牧场物语 NDS
超详细攻略

P62

游戏系统详细介绍
全设施介绍
全女友攻略
全怪物掉落品一览



猥琐之王华丽降临 吝啬鬼的奇妙冒险

新星诞生 NDS
庭格尔的蔷薇色卢比花园

P82

游戏系统详解
五个迷宫、十一个大陆、七场BOSS战
超详尽攻略火速奉上！

游戏作为一种艺术，在很大程度上为忍者增添了许多传奇色彩。忍术题材的游戏固然不在少数，而在很多非忍者题材游戏中也会出现忍者客串，这次我们就来谈一谈这些熟悉而又陌生的“忍者”……

专题企划

P119

忍无惧，道无双
——游戏中的神秘忍者世界



美术总监：吴松

掌机王Sp
Vol.48

本期赠品



《极魔界村》大幅海报



口袋光环VOL.48

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

目录

CONTENTS

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A · RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A · AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S · RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS，神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

POCKET GAME 掌机情报站

ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

事件 EVENT “东京电玩展 2006”在即，展会分布图公开



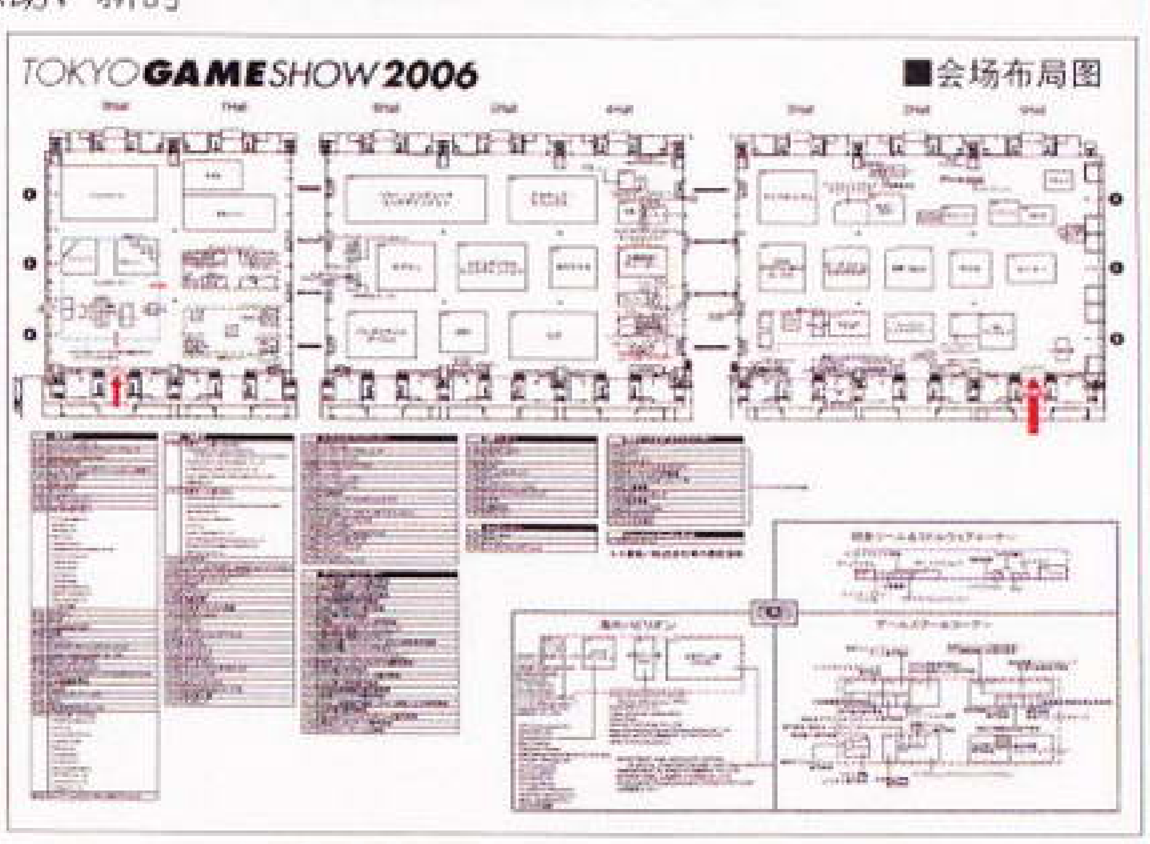


第三届德国游戏展刚刚闭幕，游戏业界的另一场盛会——“东京电玩展 2006”(Tokyo Game Show 2006)又将开始。CESA近日发表了预定于9月22日至9月24日召开的“东京电玩展”展会分布图，并公开了“东京电玩展十周年纪念企划”的具体内容。

本届展会的主题为“新兴奋，新感动，新时代”，1996年诞生的“东京电玩展”也在今年迎来10周岁的生日，加之次世代家用游戏机也即将在2006年全部登场，因此展会目标也定得非常高，预定与会者16万人以上、参展公司140家以上，展会所使用的展厅由去年的7个增加至8个。1至6号展厅为一般厂商的展区，其中1号展厅除厂商以外还设置了“日本游戏大奖未来部门”的投票区，2号展厅设置为开发工具和中间设备展示区，4号展厅设置为手机展区。非厂商展区的7号展厅设置有游戏学校区、购物区、餐饮区、更衣区，而8号展厅则是专门为举行各种活动以及儿童娱乐所准备的。

展会的入口设置在1号大厅，进入后正面就是SNK PLAYMORE、光荣、TECMO等厂商的展区。作为东京电玩展十周年企划的“电视游戏博物馆”设置在2号展厅。“电视游戏博物馆”由SEGA、SCE、任天堂、微软等厂商联合赞助，将为与会者展示10年来为大家带来无限欢乐的各种家用游戏主机，并将在现场播放当时博得玩家喜爱的人气作品的影像，玩家也可以在现场亲自试玩其中的部分作品。3号展厅的最里端则是微软Xbox 360的展区。

展示厅中最引人注目的便是位于6号展厅的SCE展区，这里是TGS史上最大规模的展区，将展出次世代主机PS3的实机以及PSP用摄像头、G P S 等周边设备。4～6展厅还集中了Square Enix、Konami、Capcom 、SEGA 、NBGI等游戏厂商的展区。另外，前些日子各大厂商也已经陆续公布各自即将参展的作品。《掌机王SP》也将派遣记者赴日，为大家带来本届“东京电玩展”的第一手咨讯。



事件 EVENT 黑色NDSL日本发售，再掀排队购买主机风潮

2006年9月2日，任天堂的"喷射黑"NDSL在日本地区正式发售。喷射黑NDSL作为欧洲地区的首发颜色发售，获得了极高的人气，其他国家和地区的消费者也都纷纷要求推出黑色NDSL。因此任天堂公司决定分别于2006年9月2日和9月13日在日本和美国发售喷射黑NDSL主机，日版上市售价为16800日元(含税)。

9月2日清晨，购买喷射黑NDSL主机的消费者们就络绎不绝地来到各地区商店。在ヨドバシカメラ新宿西口本店门前，购买主机的人群排成了长龙，早上7点店门前的队伍已经有200多人，因此店铺决定提前到8点15分开店开店(平时9点30分)。开店后前来购买黑色NDSL主机的消费者依旧不断地增加，最高峰时等候的队伍超过500人，开店1小时以后店内的黑色NDSL主机全部销售一空。前来购买的以男性居多，这与7月20日粉色NDSL主机发售时的情况正相反。

秋叶原的ヨドバシカメラマルチメディアAkiba商店，有消费者从当日凌晨就开始了排队等候，到早上7点30分队伍已经增加至150人左右。该商店的游戏专柜在6楼，开店后众多消费者一起涌入，工作人员不停地在一旁喊道"请慢一点"。有的消费者表示"很喜欢黑色，因此一直等待着这一天"，还有的消费者说"路过这里看到排了这么长的队，就突然也想买一台"。前来购买黑色NDSL主机的有老人、小孩、家庭主妇、学生等等各年龄层的消费者，很快店里的主机就被抢购一空。

NDSL的热卖已经使日本游戏市场呈现出强劲的复苏势头，贵族粉、喷射黑于9月13日同时登陆美国市场，同样也对美国游戏市场起到积极作用。













硬件 HARDWARE 任天堂公布NDS用MP3播放器

任天堂官方近日正式公开了NDS用MP3播放器，这款在名为"Nintendo MP3 Player"的播放器前不久出现在了德国游戏展的会场上。任天堂官方宣布，该产品不久将在北美、欧洲以及澳洲地区发售。

从目前得到的消息来看，这款播放器应该不具备视频播放功能，在欧洲上市售价为29.99欧元，在北美和澳大利亚的售价和发售日目前还不得而知，很可能在今年的10月2日与《任天堂DS浏览器》同时发售。这款NDS用MP3播放器可以适用于NDS、NDSL、GBA SP以及GBM，通过GBA卡带大小的适配器来读取SD卡存储的信息(最多可扩展到2GB)，其他具体规格有待官方的进一步消息。



硬件 HARDWARE

PSP摄像头、GPS接收器售价、发售日确定

SCEJ近日宣布，PSP专用摄像头将随《随意拍》(ちょっとショット)软件同捆发售，并且与PSP专用GPS接收器一同于12月7日正式登陆日本市场，售价分别为5000日元和6000日元。




▲GPS接收器的安装效果和放大图。

PSP专用摄像头像素高达131万(根据使用软件有所差异)，焦距为40cm至无穷远，微距模式最小焦距为7cm，支持数码变焦，记录格式为JPEG(静止照片)和Motion JPEG(动态影像)，内置单声道麦克风，可录制LPCM音效，尺寸规格为45 mm×27.3mm×16mm，重约15克。




▲摄像头的安装效果和放大图。

PSP专用摄像头可以简单地连接在PSP上方的USB扩充端子玩家，通过同捆《随意拍》软件可用它来拍摄静止画面或者影像。拍摄照片的分辨率为480×272像素或640×480像素，拍摄影像的分辨率为480×272像素，可进行每秒30张动态图片摄影，持续时间为15秒。《随意拍》除了可以进行普通的摄影之外，还可以进行定时拍照、监视拍照、像框拍照。而在拍摄影像方面还可以进行间歇式摄影以及逐格摄影等机能。摄影后的图片可以保存在记忆棒中，并使用同捆软件《随意拍Edit》进行浏览、编辑及制作，玩家可以自由地为图片添加各种特效和音乐，录制的AVI格式影像还可以在PC上播放。

PSP专用GPS接受器是以单体的形式发售，并不附赠任何软件，但需要与支持它的软件配合使用，例如SEGA公司刚刚推出的《家庭星空 携带版》。GPS接受器的信号接收频率为每秒1次，精度为5米。尺寸为45mm×41mm×17mm，重约16克。

这两款外设将于9月22日至24日召开的东京电玩展2006中展出，届时还将有与其对应的软件一起出展。目前已经公开了的GPS接受器适用软件有《潜龙谍影 掌上行动》、《导航软件》(暂名)、《家庭星空 携带版》及《大众高尔夫场》(暂名)四款。

软件 SOFTWARE

PSP系统再次升级，2.81固件提供下载

SCE公司近日再次对PSP固件进行升级，推出2.81版固件供玩家下载。本次系统升级的主要原因在于2.8以下的低版本系统在使用超过4GB记忆棒时会发生异常现象，因此立即推出了2.81新版本固件，并建议目前使用低版本系统的用户能够升级至最新版。新版本将解决以下异常状况：



1.无法在超过4GB的区域中覆盖或新建文件，甚至这些写入操作还会损坏其他存储的文件。

2.受SonicStage著作权保护的"ATRAC"文件在保存到记忆棒后插入PSP，会出现著作权管理数据破损、无法播放的现象。

3.通过PSP或其他程序格式化的记忆棒在通过PSP使用USB接口与PC 联接时，会被识别为未格式化记忆棒。

4.PSP只能正常读取超过4GB区域的文件。

不过很多玩家都认为本次升级实际上主要是针对最近被发现的PSP预览Tiff文件的漏洞，新的固件版本已经修整了该漏洞，再一次封锁了PSP运行自制软件的大门。

硬件 HARDWARE

索爱揭开"PlayStation Phone"的神秘面纱



根据索爱(Sony Ericsson)产品和应用程序计划部门高级副总裁Rikko Sakaguchi透露的消息，索爱正在进行一项与"PlayStation Phone"有关的秘密计划，这项计划将在未来公布。Sakaguchi说这项计划并非是要制作一个新的游戏设备，而是要在新产品中整合游戏与通讯功能。Sakaguchi不愿透露更多内情，但他说，类似的产品开发周期需要两年左右。这就是说我们不用等太久就会在市场上看到第一台PlayStation Phone或者WEGA手持设备。当CNET亚洲记者问到，新的设备是否会使用WEGA广播作为手持视频设备的格式时，Sakaguchi表示不愿透露。

软件 SOFTWARE

《最终幻想VI ADVANCE》发售日公布



GameStar网站近日公布了有关《最终幻想VI Advance》上市的消息，GBA版《FF VI Advance》预定年末11月30日登陆。《FF VI》于1994年诞生在SFC平台，并在后来加入片头CG后移植PS主机，GBA版与SFC版相比，进行了许多改良，首先对游戏的系统进行针对掌机的调整，大幅提高游戏画面素质。游戏还追加了全新职业角色，并追加EX迷宫。GBA版《FF V Advance》也将于10月21日登陆，GBA主机末期还能有"《最终幻想》系列"移植大作撑台，其寿命应该还能延长不少。



《新超级马里奥兄弟》北美销量过百万



任天堂美国分部8月24日发表，NDS游戏《新超级马里奥兄弟》在美国地区的累计贩卖数量已经突破100万套。从5月15日《新超级马里奥兄弟》开始在美国市场发售，用了12周终于突破百万大关。而在日本，《新超级马里奥兄弟》5月25日发售，6月份便突破100万套，7月份突破200万套。任天堂表示截止7月中旬，该游戏已经在全球售出382万套，以此推算现在总计已经突破400万套。另外，于5月12日在美国发售的《欢迎来到动物之森》也已经有80万套的不俗成绩，为任天堂开拓北美市场做出不小的贡献。

Square Enix被控违约，公司可能面临378万美元罚款

SQUARE ENIX

继SCE之后，Square Enix也被推上了被告席，遭到台湾智冠科技有限公司的指控，很可能将面临378万美元的巨额赔偿。据悉，智冠公司控告Square Enix公司违反了一份双方于2004年签订的合同，并要求Square Enix支付违约金及各种损失共计378万美元。智冠公司宣称，这份合同中主要涉及了一款由Square Enix授权的MMORPG(大型多人在线网络)游戏，其范围涉及到中国的台湾、澳门、香港地区以及马来西亚、新加坡两个国家。智冠公司表示，Square Enix公司在合同有效期内，没有能够及时地提供这款游戏的源代码等至关重要的信息，使得游戏的发行遇到了极大的困难，并要求Square Enix承担由此造成的一切损失。目前，Square Enix官方还没有就此事作出正式的答复。

台版NDSL降价，销量2万4千

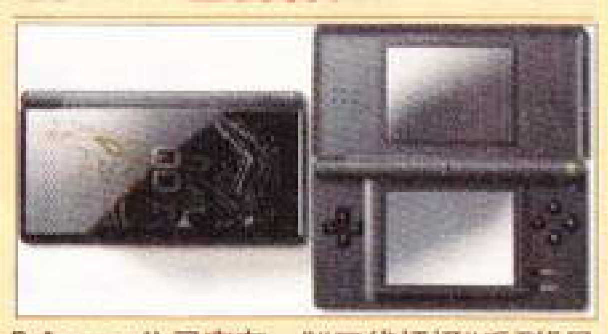
据DigiTimes报道，台湾的任天堂综合代理店博优公司为了对抗其他同行输入行业，把NDS的价格从现在的4980(约1200人民币)新台币降到4800(约1160人民币)新台币。台湾从6月末开始发售NDSL，到现在已经售出2万4千台NDSL，9月份还将推出6000台喷射黑和贵族粉NDSL主机。

《荒野兵器》系列PSP新作发表

SCEJ为了庆祝《荒野兵器V 第五先锋》即将推出，9月2日在东京举行了"《荒野兵器》系列"10周年纪念活动，在活动即将结束的时候由SCEJ的永野英太郎突然来一个重大发表，公布了PS2版《荒野兵器V 第五先锋》的发售日，并且宣布了预定PSP平台上推出的系列新作《荒野兵器 交叉火力》(暂名)。



《口袋妖怪 钻石·珍珠》限定版NDSL主机发表



Pokemon公司宣布，"《口袋妖怪》系列"最新作《口袋妖怪 钻石·珍珠》的限定版NDSL主机"口袋妖怪原创NDSL 迪亚路卡·帕鲁吉亚版"将于9月28日同游戏一起发售，售价为16800日元。这款主机是Pokemon公司与任天堂公司协力制作的描绘有特殊图案的NDSL主机，机体为黑色，表面上描绘有游戏中的代表妖怪迪亚路卡和帕鲁吉亚的设定画。这款主机只能够在"Pokemon Center"的各个店铺中购买，不会在一般的游戏店销售，购买时每位消费者仅限购买一台。

《WE DS》限定版主机公开

Konami公司近日宣布，NDS版"《WE》系列"最新作《WE DS》将于2006年11月2日发售，同时Konami公司还公开了本作的限定版NDS主机的真实面貌，这款限定版主机售价为19800日元。



日本掌机软硬件周间销量榜

累计时间2006年8月21日～2006年8月27日

软件部分 SOFTWARE



第1位 NDS

最终幻想III

ファイナルファンタジーIII

■Square Enix ■RPG ■2006年8月24日发售 ■5800日元

周间销量 50万1701套　累计销量 50万1701套

第2位 NDS

新超级马里奥兄弟

ニュー・スーパーマリオブラザーズ

■Nintendo ■ACT ■2006年5月25日发售 ■4800日元

周间销量 6万6336套　累计销量 286万8632套

第3位 NDS

东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS

东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング

■Nintendo ■ETC ■2005年12月29日发售 ■2800日元

周间销量 4万 173套　累计销量 307万9875套

第4位 NDS

魔法工厂 新牧场物语

ルーンファクトリー 新牧场物语

■MMV ■SLG ■2006年8月24日发售 ■4800日元

周间销量 3万9973套　累计销量 3万9973套

第5位 NDS

会说话的DS菜谱

しゃべる！DSお料理ナビ 任天堂

■Nintendo ■ETC ■2006年7月20日发售 ■3800日元

周间销量 3万8296套　累计销量 40万7013套

第6位 NDS

宠物蛋的小店 请多关照

たまごっちのプチプチおみせっちごひーきに

■NBGI ■ETC ■2006年7月27日发售 ■4800日元

周间销量 3万 619套　累计销量 42万6117套

第7位 NDS

马里奥篮球3对3

マリオバスケ 3ON3

■Nintendo ■SPG ■2006年7月27日发售 ■4800日元

周间销量 2万9413套　累计销量 23万3219套

第8位 NDS

欢迎来到动物之森

おいでよ どうぶつの森

■Nintendo ■AVG ■2005年11月23日发售 ■4800日元

周间销量 2万1492套　累计销量 313万6906套

第9位 NDS

东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS

东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 脳を鍛える大人のDSトレーニング

■Nintendo ■ETC ■2005年5月19日发售 ■2800日元

周间销量 1万9739套　累计销量 269万1547套

第10位 NDS

成人英语锻炼DS 学英语

英语が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け

■Nintendo ■ETC ■2006年1月26日发售 ■3800日元

周间销量 1万4912套　累计销量 127万7304套

硬件部分 HARDWARE

硬件名	周间销量	2006年累计销量	总销量
NDSL	17万6855台	398万7109台	398万7109台
PSP	3万741台	133万2711台	389万8516台
GBASP	2538台	23万9654台	587万6582台
GBM	1705台	12万9532台	52万4377台
NDS	787台	131万7816台	642万97台

RPG大作《最终幻想III》果然不负众望，不仅首周销量轻易突破50万大关，而且还超过了《进一步成人脑力锻炼DS》的41万6124套，成为了NDS游戏史上首周销量第二高的游戏。而另一款有着众多核心FANS支持的游戏《魔法工厂 新牧场物语》的首发成绩也非常不错，首周销量比之前《牧场物语 精灵驿站》的2万2026套多了近两万套。主机方面，NDSL自今年3月推出以来，已经在日本卖出了400万台左右。而于前年年底推出的PSP累计销售台数想要超过400万估计还得花上三四个礼拜。

汉化讯息台

文 小志　编 马修

天气逐渐转凉，但是汉化者的热情却丝毫未减，这不，又有一大堆汉化消息等着大家呢。次世代掌机游戏汉化越来越火，GBA游戏也有汉化更新，希望2006年的汉化大潮由此掀开。

《火焰之纹章》三部曲汉化版更新

精益求精的狼组和火花天龙剑再次更新了GBA上《火焰之纹章》三部曲的全部汉化版，并于9月6日发布，根据汉化者提供的信息，《封印之剑》更新为调整数据、追加隐藏要素、修改文字BUG及一些图像BUG，《烈火之剑》以及《圣魔之光石》则是修改文字BUG及一些图像BUG。汉化者感谢了所有参与找BUG以及帮助修正的朋友，并特别感谢了负责查找BUG的akayt先生。







虽然已经臻于完美，不过本版依然接受BUG汇报，BUG报告地址：http://bbs.emu-zone.org/forums/showthread.php?t=213。





《韵律天国》汉化开始

曾经汉化过《快乐足球》的ppp汉化组发来了GBA近期大作《韵律天国》(本刊译作《旋律天国》)的汉化消息，汉化者说："继成功汉化《欢乐足球》之后，我们决定正式成立ppp汉化组。并开始ppp汉化组作品第二弹，GBA最新作《Rhythm Tengoku》(即《旋律天国》)的汉化！经过几天的研究，目前进度上字库的破解已经完成，全部文本已经导出，敬请大家期待。"我们还是先来一睹图片为快吧。

《太阁立志传》翻译招集



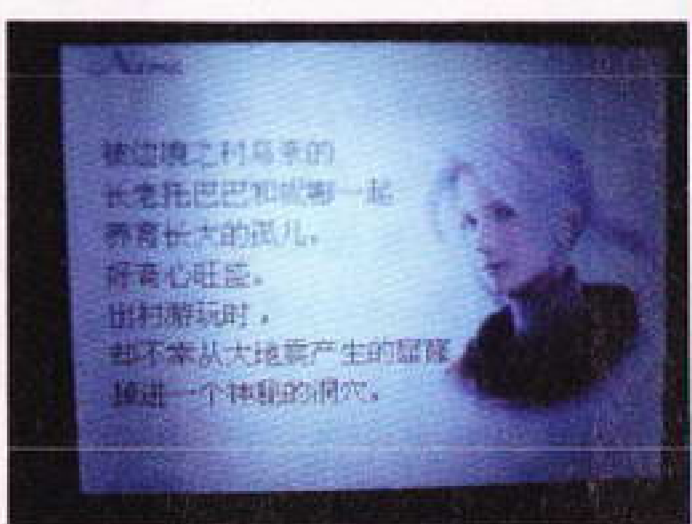
CNGBA论坛(http://www.cngba.com)会员apollono1发来PSP游戏《太阁立志传》的汉化情报，目前他们已经可以导出文本及字模，并且放出了测试图片。有志参加翻译的朋友，可以在CNGBA论坛发送短消息联系给apollono1，对报名者的要求是必须每天有时间进行汉化，最少能保证1小时的汉化时间。

《最终幻想III》联合组汉化版发布在即

最近非常热门的NDS游戏《最终幻想III》的汉化版也有了新的消息。除了PGCG发布的版本，由多家论坛以及汉化组联合进行汉化的版本也即将于近期发布。消息发布者期拓说：补丁将于近期发布，小组各成员努力工作中。相信大家看到本文时，已经玩到这款联合汉化版了。

目前字库测试中，内测补丁已经放出，效果预览图已经发布。但是为了保密起见，更多图片暂时还不能放出，希望大家谅解，让我们一起期待汉化游戏的顺利发布吧！





GOLDEN EYES



POCKETGAMES GOLDEN EYES

掌机黄金眼



《罪恶装备　审判》和《魔法工厂　新牧场物语》让玩家们体会到了这两个有着众多FANS支持的经典系列的另外一种风情；《瓦尔哈拉骑士》装备丰富、异常耐玩；《庭格尔》风格轻松、诙谐搞怪；《超操纵机器人MG》将机器人题材和触摸屏相结合，玩起来新鲜感十足。

POCKETGAMES

罪恶装备　审判

Guilty Gear Judgment

UMD■Arc System Works■ACT■2006年8月24日■1～2人■无对应周边■128KB

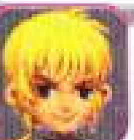


PSP

画面
音效
系统
战斗爽快度 ★★★★★★★★★☆



胧月 7　名门之后的本作各方面表现还是让人满意的。尽管只是一款清版过关游戏，但角色的性格塑造依然比较丰满。关卡的设定和动作的手感都非常不错，比起前作《ISUKA》中同为清版动作游戏的迷你游戏可谓进化不少。更为吸引人的是，这张UMD还以赠品的形式收录了正统格斗游戏《罪恶装备SLASH》，按键操作上的简化也方便了广大PSP玩家。



LIKY 8　将一款对战游戏改编成动作过关类型，虽然招式方面以及连续技方面无法达到原来那么丰富和严谨，但是游戏保留了原作优秀的手感，而且还把握住了清版过关类游戏最重要的一点，那就是爽快，即便是对系列完全不熟悉的人也能通过简单的操作打出相当华丽的连续技，满足感十足。不过游戏最大的一个不足就是敌人种类太单调。推荐



软饼干 7　FANS不可错过的游戏，本作包含了两种不同类型的游戏，原先的家用对战版《SLASH》居然是作为赠品收录在游戏中。游戏操作变得更为爽快，从而使得战斗流畅度大大提高。任何玩家都能轻松使出原本非常复杂的华丽超必杀。另外本作中的同屏敌人数量和攻击方式都比较丰富，绝对能让你乐不思蜀地玩上一些日子，而游戏画面也依旧保持了PSP版前作的高水准。

瓦尔哈拉骑士

ヴァルハラナイツ

UMD■MMV/K2■A・RPG■2006年8月31日■1～2人■无对应周边■325KB



PSP

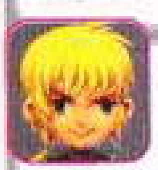
画面
音效
系统
耐玩度 ★★★★★★★★★☆



雷伊 7　一款非常好玩且耐玩的原创迷宫A・RPG。丰富的职业设定、海量的装备、多彩的委托，眼花缭乱的必杀技等等使得这款游戏在系统上的完成度极高。游戏不足的地方是战斗时敌人的平衡性还需要作进一步调整，此外很多时候给的视角也不是很体贴。另外，游戏虽然可以自创角色，但却不能去自定义他们的造型，某种程度上降低了玩家的投入程度。推荐



胧月 8　可以说是一款比较核心向的游戏，整体难度不低。游戏中的各项设定和整体模式有些接近于美式RPG，可能不太适合剧情派的玩家。但趣味十足的6对6战斗系统给予玩家很好的发挥空间，几十种委托和一些高难度的BOSS保证了游戏的耐玩性，而数以万计的装备更是让人有些玩MMO RPG的错觉，是一款素质中上的作品。



LIKY 9　全手动操作的战斗无疑是游戏一大卖点，6对6的战斗场面异常激烈，而且可以随时切换角色的设定很不错，让玩家能够很好地掌控全局。数量众多的武器防具也满足了玩家的收集欲。不过游戏细节方面的设定还有些问题，比如完成委托事件只会获得金钱报酬而不会获得道具的设定比较失败，容易让人失去动力。不过总的来说仍是一款不错的原创作品。推荐

魔法工厂 新牧场物语

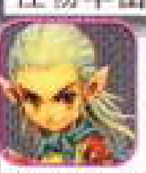
ルーンファクトリー 新牧场物语

卡带(512M)□MMV□A·RPG□2006年8月24日□1人□无对应周边□自带记忆功能



NDS

画面
音效
系统
怪物丰富度 ★★★★★★★★★☆



铭风 作为NDS版的“《新牧场物语》系列”，游戏中虽然也有耕种的要素存在，但游戏却变成了一款以迷宫冒险为主的A·RPG。不过游戏同样也有着自己的特色，捕捉怪物，合成饰品，锻造武器，每个要素都能让你玩得不亦乐乎。本作中和女友数量十分多，同时每个女友都有属于自己独特的结婚条件，让结婚更有挑战性。

推荐

米格 清新的人物设定、亮丽的开头动画、以及在游戏中使用触控笔操作的独特系统都使本作远胜于NDS上前作。加入了RPG要素后，本作已然成为了一款全新的《牧场物语》，虽说保留了该系列一贯的种植及畜牧系统，但是RPG的迷宫冒险部分以及物品合成、怪物养殖系统则使游戏完全有悖于系列的其他作品，让喜欢传统“《牧场物语》系列”的玩家有些难以接受。

雷伊 在整体风格上与“《牧场》系列”的正统作品有着很大的区别，但是系列一贯的育成要素依然在游戏中得到了保留。游戏有着精美的开场动画、清新独特的人设，甚至还邀请到了众多知名声优为游戏配音，也许系列的死忠们可能会觉得这些要素有些可有可无，但这的确对吸引新玩家起到了绝大的作品，游戏推出后缔造了系列最高的首周销量就是最好的证明。

推荐

超操纵机器人MG

超操纵メカMG

卡片(512M)□Nintendo□ACT□2006年9月2日□1人□无对应周边□自带记忆功能



NDS

画面
音效
系统
操作丰富度 ★★★★★★★★★☆



LIKY 非常有创意的一款机器人题材游戏，很好地利用到NDS的触摸屏，众多的登场机体不光满足玩家的收集欲，还给玩家带来众多充满特色的操纵体验。机体的设计也是可圈可点，游戏中出现了大量变形机体，看着机体变形的过程让人一下子就想起儿时看过的《变形金刚》。游戏任务种类也算丰富，而且不同的难度也适合玩家不断挑战。

推荐



胧月 初印象只是一款其貌不扬的小品游戏，仔细体验过后便能发现本作的独到之处。机器人的质感在本作得到不错体验，行走、奔跑、攻击等动作给人的真实感可以说远超某些机器人游戏大厂。游戏的耐玩度很高，有大量的机器人等待着玩家去收集。即便是同一关卡，在不同的难度下使用不同种类的机器人也有完全新鲜的体验，向广大机器人游戏爱好者推荐。

米格 游戏人物不够美形，机体设定又非常简陋，3D画面和音效还是不提的好，可玩过的玩家却都感觉不错。其实这款游戏在系统上还是融入不少要素的，组装机体、模拟操作、机体变形……虽然大个机器人走起路来晃晃悠悠，打击感也不是那么出色，但游戏中各种花样实在不少，玩起来会很有新鲜感，想要达成100%完成度也绝不是一天两天的事情。



新星诞生 庭格尔的蔷薇色卢比乐园

もぎたてチンクルのばら色ルッピーランド

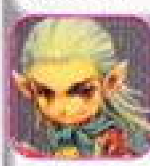
卡片(512M)□Nintendo□RPG□2006年9月2日□1人□无对应周边□自带记忆功能



NDS

画面
音效
系统
角色猥琐度 ★★★★★★★★★☆

LIKY 这是一款比较另类的游戏，游戏营造出的那个金钱至上的世界以及以赚钱为最高目标的主题都给人耳目一新的感觉，加上以庭格尔为首的众多猥琐角色令游戏充满了搞怪的风格。因为有别于传统RPG，所以刚开始上手不太容易，需要一段时间适应。游戏最大的问题在于战斗系统过于薄弱，只是简单地靠拼血与人战斗，令人难以投入，甚至让人乏味。



铭风 游戏中无论是人物造型，还是故事情节都充满着猥琐和恶搞。游戏的主题是钱，无论做什么事都要交钱，不过交的钱未达到对方的心理标准时会白白损耗你所交的钱，这很让人郁闷。战斗系统十分简单，但时间长了容易给人千篇一律的感觉。游戏的亮点是角色、敌人、素材的种类都十分丰富，同时隐藏在关卡中的收集品十分多，能让你时刻感受到新意。



马修 知道这是一部猥琐的游戏，但没想到猥琐到此等地步，庭格尔、女助手乃至小狗都戴着同样的古怪帽子，打成一团的战斗画面让人联想到美国的经典搞笑动画。金钱在本作中的地位达到前所未有的崇高，买路、买情报甚至钱尽则人亡——让人感叹庭格尔世界的拜金风气之盛的同时，也再次对任天堂那匪夷所思的点子和高超的恶搞水准刮目相看。

推荐

极魔界村

◆Capcom◆ACT◆2006年8月3日◆日版

◆1人◆352KB◆4800日元◆无对应周边

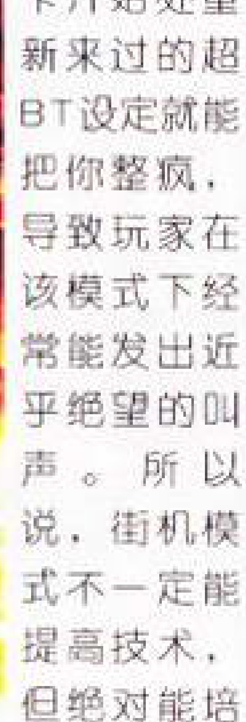
◆推荐玩家年龄：全年龄

黄金眼评分 25

十五年磨一剑！"《魔界村》系列"最高杰作！

"《魔界村》系列"早在80年代就已经被广大动作玩家所熟知，作为Capcom早期脍炙人口的杰作，凭借超高难度而闻名于游戏界，相信大家都曾抱怨过"《魔界村》系列"的难度高的离谱。嗯！这就是这款作品的精髓所在，这些都证明了"《魔界村》系列"是不折不扣的超硬派游戏，而Capcom也正是从那时开始逐渐显露出了制作动作游戏的潜力。光阴似剑，游戏界也几经风雨，





在距离前作推出的十五年后，系列的正统续作《极魔界村》终于横空出世！草莓内裤大叔终于再度出山，20岁"高龄"的亚瑟并没有就此销声匿迹，不甘心寂寞的他又站在了大家面前，同时呈现给玩家的依旧是那款梦魔般的游戏。

华丽流畅的面貌

托当今游戏机能大环境的福，《极魔界村》的游戏画面已经进化得异常华丽。除了游戏方式仍然保持2D闯关外，能改进的地方都重新打造了一番。当玩家一进入游戏，看到那熟悉的场景和令人无法忘却的背景，思绪瞬间被拉到了十几年前。实际游戏过程也是让老玩家们感动得不知道说什么好了。超硬派、超变态、超高难度的游戏特征全部完美保留。在不改变系列特色的基础上新增的铠甲、盾牌和魔法元素让本作跃上了一个崭新的高度。

"极"字的含义

初学者模式、原始模式和街机模式，这三者的区别可不是类似简单、普通和困难之间的区别那么简单。就拿街机模式来说吧，这里不提铠甲一碰即破的苛刻限制和恶劣的天气因素，光是那个死亡后在关卡开始处重新来过的超BT设定就能把你整疯，导致玩家在该模式下经常能发出近乎绝望的叫声。所以说，街机模式不一定能提高技术，但绝对能培养玩家的意志力和忍耐力。

史上最难"跳"

可以这么说，没有哪款游戏的"跳跃"会比《魔界村》来得别扭，一旦起跳就必须以恒定的抛物线轨迹向前飞跃，哪怕前面是火山口或是悬崖，笔者在这里为大叔的大无畏精神致敬！(－－)。令人深恶痛觉的"跳跃"既是造成游戏难度高的重大因素，也是引发"暴力事件"的导火索。不知是当时的设计疏忽还是有意而为，亚瑟大叔那僵硬的跳跃反而成了系列的招牌动作。因为只有让人印象深刻，才会有人记住，Capcom的这招实在是太毒辣了！

戒指收集的诟病

《极魔界村》中有个极其"霸道"的设定，如果不收集满22个金戒指，你连大魔王的面都见不到，更别说救出公主了。这些戒指的藏身之地可谓五花八门，为了收集全戒指，玩家必须花费大量时间往返与各个关卡之间，同时依靠"探宝魔法"来一寸一寸地搜索，整个过程非常枯燥乏味。

恶搞精神不能丢

如今什么游戏都讲究恶搞一番，而Capcom则最喜欢干这种事情。《极魔界村》的游戏体裁绝对适合恶搞。堂堂骑士亚瑟只要被敌人打中或碰到，铠甲立马蹦掉，露出一点也不结实的身材，而下面的那条草莓内裤实在是让人汗颜……另外本系列与"《马里奥》系列"一样，其剧情实在是简单得不能再简单了，可以用"英雄救美"四个字来概括。猥琐的亚瑟大叔在家休息了十五年后又重新出山，这位有着小强般生命力的骑士的专业素质实在是另人钦佩。不过，我说大叔啊！公主遭袭击的时候你能不能不要开小差啊，每次都是等公主被抓走后才来到事发现场。而更加"二百五"的魔王总喜欢打肿脸充胖子，死要面子地等着亚瑟前来询问后才硬撑着离去，真是服了！你们不会是联合起来演的一出什么戏吧？

后话

整个"《魔界村》系列"折腾了差不多二十年，到如今还是很难挤进主流游戏行列。也许它的辉煌只能留在玩家们的记忆中，而我们希望今后Capcom能在PSP平台上推出更为优秀的原创作品，而不再是吃老本。笔者最后想说的是，如果你自认为是一位ACT达人，那么《极魔界村》就是一场资格考试。相信自己，你一定有实力将本作打穿！

魔界戦記ディスガイア PORTABLE

欢迎来到魔界！

文 雷伊

早在PSP未发售前，“日本一”就曾宣布代号为《魔界战争》的“《魔界战记》系列”最新作将在PSP上登场。不过由于PSP的销售情况并不理想，这款游戏迟迟都没有新消息公布，去年还曾一度有过该游戏取消开发的传言。最近，“日本一”宣布了《魔界战记》的第一作将于年底移植PSP。不管PSP上今后是否会有原创的《魔界》新作，我们至少可以在不久的将来在PSP上玩到这个系列的作品了。

进入PS2时代以来，好玩的S·RPG可以说是屈指可数，而“《魔界战记》系列”则绝对称得上是PS2上的S·RPG代表之作，不仅每次推出新作时都会有不少固定FANS捧场，就算是其颇有诚意的廉价版也有着不错的销售成绩。相比同样将于年底发售但素质未卜的那款《圣女贞德》，也许这款“移植＋α”的PSP版《魔界战记》在许多玩家心中将更值得期待，因为它至少能带给我们稳定的、让人放心的乐趣。

魔界战记 携带版

魔界战记ディスガイア PORTABLE

◆日本一Software◆S·RPG◆预定2006年11月30日◆日版

◆1人◆记忆要求未定◆4800日元

◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄 PSP

STORY

魔王克里切夫斯柯伊驾崩两年后，各地的恶魔为了争夺魔王宝座展开了纷争，魔界内部一片混乱。并未知晓父王克里切夫斯柯伊已经驾崩的魔王之子拉哈鲁沉睡了整整两年，醒来后的拉哈鲁连忙召集了随从艾特娜及众多部下，展开了继承魔王之位的征程。另外，奉命前来暗杀魔王的见习天使芙珑在得知先王已经驾崩后立刻改变了自己的目的，为了探知恶魔们的本性，她加入了拉哈鲁的队伍……

拉哈鲁 魔王之子

魔王克里切夫斯柯伊的独生子，是一个极端的自我主义者。为了继承魔王之位，他率领了艾特娜等众多部下在魔界展开了冒险。最讨厌的东西是关于爱和温柔的话题。



诙谐搞怪的剧情

搞怪的剧情是《魔界战记》的一大特色。游戏中的AVG部分和过场画面中，玩家们可以看到游戏中俏皮的角色们为大家上演的一出出无厘头喜剧。游戏的画面表现非常独特，角色们丰富生动的表情令大家在观看剧情时就像在欣赏动画片一样。

另外，游戏的剧情是按章节进行的，每章结束后都会有和"《樱大战》系列"类似的次回预告。这些次回预告同样笑料十足，很有看头。



▲古灵精怪的艾特娜每次开口都是语不惊人死不休。

拉哈鲁的随从 艾特娜

拉哈鲁的随从，是个古灵精怪的小恶魔，拥有着超越拉哈鲁的野心。非常尊敬先王克里切夫斯柯伊。

大魄力的画面效果

PSP版的《魔界战记》在画面上进行了16：9化。家用机版《魔界战记》的画面在PS2上并不能算出众，不过凝缩到小小的PSP屏幕中并进行宽屏化后，原本看起来并不起眼的画面在观赏性上将会得到进一步的提升。

▲大爆笑的次回预告不可不看哦。



▶画面进行16：9后，必杀技和魔法发动时的演出效果将更具魄力。

见习天使 芙珑

奉大天使之命前往魔界暗杀魔王的见习天使。虽然平常看上去有点傻头傻脑，但却常常能够透过现象抓住事物的本质。以向恶魔们传达爱的真谛作为自己的使命。

充实的战斗系统

《魔界战记》在系统上做得非常丰富，这使得它能够从众多同类作品中脱颖而出为广大玩家所认可，同时也使它成为了一款非常值得深入研究的作品。除了能够和众多同伴同时发动的"连携攻击"，一次性对同一敌人进行连续攻击的"连击攻击"外，游戏中还有一些非常具有创意的



▶连携攻击可以动员同伴们合力对敌人展开攻势。

独有系统。比如在战斗中玩家可以举起身边的角色(不管是敌方还是我方)投出去来攻击远处的敌人；进入“道具界”后，玩家可以通过挑战迷宫来强化自己的道具；在“暗黑议会”中，玩家可以提出各种议题来达成自己在游戏中的一些请愿。



▲战场的地图上有很多醒目的标记，站上去后就可以获得特殊的地形效果。

丰富的自创角色

除了拉哈鲁等主要角色以外，游戏中丰富的自创角色也是战斗中的重要力量。游戏中的职业非常丰富，包括了战士、僧侣、魔法师等等，总数共有15种(有些职业根据性别的不同会分属两种职业)。

▲暗黑议会制度是本作中的一个独创系统，为了讨好那些准备投反对票的议员，玩家必须事先贿赂他们。



▲玩家可以根据自己的喜好来自由创作各种职业的角色。

格斗家(女性)

武士

PSP版原创要素

追加新迷宫

在PS2版的《魔界战记》中，玩家可以挑战6个隐藏迷宫，迷宫中出现的敌人非常强悍，十分考验玩家的实力。这次的PSP版在原作的基础上，还将加入新的隐藏迷宫，让玩家们体验到更加刺激的战斗。



▲PS2版中的隐藏强敌超魔王，PSP版中会有实力凌驾于其之上的全新敌人出现吗？

追加新剧情

除了新的迷宫外，PSP版中还将加入新的剧情。原本就已经很有看头的剧情又将增添什么新的看点呢？值得期待。



新语音

加入了新的剧情当然要有新的语音与之相搭配。在这次的PSP版中，原本为PS2版配音的声优们再度集合在了一起，为新的剧情进行了全新的录音。本作中的新剧情都是全程语音的，玩家完全没有必要担心会看哑巴戏。

◀又有什么新的故事将会围绕着这群魔界活宝们展开呢？

文 软饼干

噩梦般的冒险经历，“寂静岭”之谜即将揭晓！

另类恐怖游戏的开山始祖“《寂静岭》系列”凭借着诡异的恐怖元素牢牢抓住了大批恐怖游戏爱好者的心。自今年E3展后，该款PSP版的《寂静岭 原罪》又有新情报了，不仅实际游戏画面公布，游戏进行方式也逐渐浮出水面。

寂静岭 原罪
Silent Hill Origins
◆Konami◆AVG◆预定2006年第四季度◆美版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
PSP
相关报道 Vol.40 P14

雾、孤独、恐惧、黑暗，系列经典要素一个都不少！

与系列前作类似，本作的游戏场景也主要分为室外场景和室内场景两种。室外场景也就是寂静岭小镇，镇子同样也是雾气弥漫，玩家需要控制主角行走于街道上，以此来找到新的出路。而室内场景就比较丰富，包括医院、收容所等地方，这些地方都比较黑暗，里面暗藏着杀机。让玩家既熟悉又陌生的寂静岭是以新老结合的方式进行搭建的，其中有一小部分场景是玩家们所熟悉的，在系列前几作中也曾经出现过，而剩下的大部分场景是PSP版原创的。

▲小镇中的迷雾依旧没有散去。

◀在气氛诡异的房间中搜寻着线索。

经典武器依旧保留！


▲用榔头猛击怪物，以此来节省弹药。

玩家在进行探索的途中会遇到很多不知名的邪恶生物，面对这些怪物的时候，玩家可以选择躲避，也可以运用手中的武器进行反击。棍棒类武器一直是“《寂静岭》系列”的经典武器，比如水管、铁棒和棒球棍，而本作中新增加的铁锤可以说是威力惊人，挥舞起来特别爽快。除了冷兵器外，枪械类武器也是克敌至胜的重要法宝，比如9毫米手枪、左轮手枪和威力不俗的霰弹猎枪。这些性能各异的武器将伴随你解开整个故事真相。

类似于《生化危机4》的操作方式



相对于系列前作而言，本作变化最大地方可能就是视点了，本作的视点与《生化危机4》类似，此类操作可以让玩家更加轻松地完成打击、射击和跑动等动作。不过鉴于PSP按键设置以及操作手感问题，在操作方面还可能要进行一些改良，至于改进优化后的效果还要等到游戏发售后才能知晓。

◀ 操作方式上将会让玩家们满意。

高质量的配乐是“《寂静岭》系列”的一贯特色



本作音乐向来是“《寂静岭》系列”比较出彩的部分，游戏配乐还是由“《寂静岭》系列”的御用配乐师山冈晃来担任，他为本作制作了14首背景旋律。其中四首歌是由演唱过《寂静岭4》主题曲的玛丽·伊丽莎白(Mary Elizabeth McGlynn)来倾情演唱。另外本作画面将继承系列一贯诡异与恐怖的风格，从展示的游戏DEMO来看，整体感觉比较干净，中规中矩。

故事起源……

游戏的主角特拉维斯(Travis)在一个黑夜里驾驶着他的卡车正在路上行驶，突然不知发生了什么诡异的事件。然后自己又莫名其妙地出现在了名为寂静岭的小镇中，而小镇中到处游荡着一些只有在噩梦中才能看见的怪物……

1 ▲主角驾驶的那辆卡车。

2 ▲特拉维斯悠闲的驾驶着卡车。

◀ 主角的精神开始混乱，似乎离崩溃已经不远了……

3 ▲突然看见了什么恐怖的东西。

4 ▲眼前的马路消失了，似乎来到了一座小镇上。

5 ▲在如梦境般的小镇中随意闲逛时发现一家医院。

6 ◀ 走着走着，眼前又显现出了一片墓地。

7 SILENT HILL ORIGINS

死神又来了！

矮小的身材，硕大的骷髅脑袋，加上手中挥舞的镰刀，看到这些玩家就能联想到去年Konami推出的那款动作游戏——《小死神》。如今该系列的续作将在今年下半年再度登陆于机能强大的PSP平台。此次公布的《小死神2》少了前作那种阴森恐怖的感觉，而注入了更多热闹搞笑的成分。

文 软饼干

小死神2 邪恶本质
Death Jr. 2: Root of Evil
◆Konami◆ACT◆预定2006年11月14日◆美版
◆1～2人◆记忆要求未定◆39.99美元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
PSP

双主角交替使用来推动故事的发展

在本作故事中，孩子气的小死神将和暴力小不点——潘朵拉一起进行冒险，由于他们在无意中开启了神秘宝箱，释放出了邪恶的灵魂，所以为了弥补自己的过错，只能联手出击了！本作的特色便是不单能控制小死神进行闯关，在特定关卡中玩家还将能操纵潘朵拉进行游戏，以双主角交替使用的方式来推动故事的发展。另外玩家还可以选择特别的双人合作任务，在此任务中，玩家们可以分别控制小死神和潘朵拉进行双打冒险。

步调快速的行动，黑色幽默，这就是小死神的世界！

小死神和潘朵拉的能力和弱点都各不相同，各有特色。比如小死神，他非常适合在狭窄地段进行杀敌，他手中的那把值得信赖的长柄大镰刀能够快速铲除障碍。大镰刀作为一把攻击范围很广的混战武器，能配合各种强力连续技，在一系列连续技过后跃起猛力一击更是威力无边。而镰刀的另外一个特殊作用便是可以进行大跳跃，而且还能配合绳索来越过深坑。当小死神跳起来的时候，可以迅速在头上旋转他的大镰刀，就像直升飞机的螺旋桨一样，这样就能使小死神跳得更远。

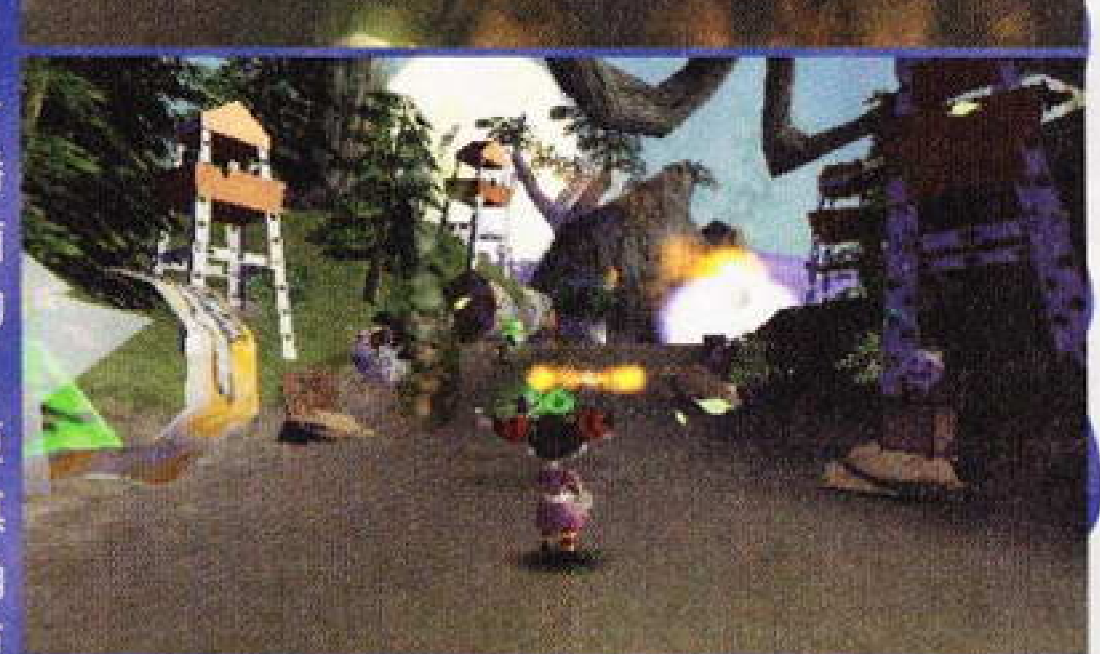


■潘朵拉手中的鞭子同样属于全方位攻击武器。

游戏风格依旧保持夸张另类的特点！

游戏操作改良，画面效果更加绚丽！

系列前作有一个缺点，那就是视点问题，不过在本作中，这个问题已经良好地解决了。玩家可以方便地通过按L或R键来控制视点。另外如果同时按动L和R键的话便可以轻松躲避敌人的火力。



光有良好的操作技巧还不够，一把称手的武器也是关键。小死神和潘朵拉各自拥有8件武器(其中各自拥有的4个武器是限定的)。利用这些强力武器来对付游戏中那些丑陋的怪物，比如机械蜘蛛、会发射激光的鸡、巨大的老鼠和身绑C4炸弹的机械兽。其中的机械兽在本作中充当了重要角色。在游戏进行中，玩家将在一个巨大的秘密洞穴底部发现一个军事基地——怪物农场，这里面到底有什么秘密，等游戏推出后就会有答案了。

在游戏的进行过程中，玩家可以尝试通过不同的攻击组合来挖掘新的招式。另外还可以将获得的金钱来升级武器装备。此外，游戏地图中拥有产生怪物的据点，玩家需要合理利用这些怪物据点来升级经验和技能。

本作的游戏画面可以说是相当华丽的，这些全是由主机实际运算的，有着不亚于家用主机的3D视觉表现。本作所使用的独特的光源技术使人物动态显得更为逼真，光影效果更加绚丽多彩。

欧美版“瓦里奥制造”，



相信大家都对《瓦里奥制造》记忆犹新吧？如今同样一款创意无限，恶搞无边的游戏即将登陆于PSP。该作的游戏灵感来自于美国街头文化。其中的每款迷你游戏都非常具有新意，操作简单又不失乐趣便是本作的精髓所在。

文 软饼干

HOTPXL

热力街头制造

HOT PXL

◆Atari◆PUZ◆预定2006年第四季度◆美版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

PSP

200款迷你游戏！

在本作中将会有超过200款各式各样的迷你游戏，其中150个预设在游戏中，另外50个需要在购买游戏后从网上免费下载获得。除此之外，游戏公司还计划发布另外的迷你游戏。这几百个迷你游戏大致分为10种。

地下铁	竭力保持好一种状态的游戏。
眼力	睁大你的眼睛，来鉴赏街头文化的游戏。
纨绔子弟	考验你推理能力的游戏。
冒汗的街道	街道体育题材，包括踩滑板和篮球。
精神力	能让玩家产生错觉的游戏。
童心未泯	成人不能舍弃的东西，包括垃圾食品和玩具。
仰慕者	收集贵重物品，比如运动鞋和设计师玩具。
服饰	关于服饰的游戏。
奋斗	跨越规则的游戏。
音乐	关于音乐的游戏。



▲一口吃成个胖子！

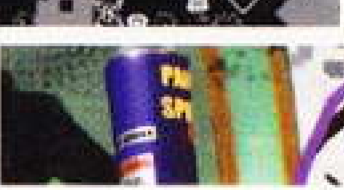


◀考验眼力的拼图，移动正确的图片的话会显示出一张完整的点阵图片。

灵感来源于酷绚街头文化！



▲控制火箭的移动，不要撞上障碍物。





■赶快阻止背后偷袭的忍者。

▲有节奏的控制机器人的手，使其伸缩来打击相应的敌人。



◀谁的手机响了？



▶舌头和针头都会上下左右移动，可不要把针头扎到舌头上，控制一段时间即可过关。

恶搞无极限，速度是关键！

本作所有游戏具有两大特征，那就是以快速的视觉冲击与现代游戏艺术样式相结合。快速的视觉就是指在极短的时间内观察游戏画面，然后快速作出反应，玩过《瓦里奥制造》的玩家应该明白，除了某些BOSS战很少有超过8秒的游戏。游戏的控制方式非常简单，有些游戏似曾相识，不过每次出现都能给玩家不一样的感觉。本作极其考验玩家的反射神经和各方面能力，喜欢类似挑战的玩家绝对不能错过哦。



▲Djon，这个滑稽的家伙会在游戏开始之前介绍游戏内容，非常恶搞。

▶获得资料盘，小心别把病毒也吸进去。



▲控制赛车不能撞到其他车辆。

◀快速找出画面中隐藏的物品，这只苍蝇看来非常可疑。



随着发售日的临近，《天地之门2》的新情报也开始逐渐放出。这次将为大家介绍一下首次正式公布的两位新人物，另外还将针对46辑中提到的基本系统做进一步的深入介绍。魅力十足的人物，丰富多彩的系统，我们完全有理由相信《天地之门2》在完成度上将比前作更胜一筹。

文 雷伊

天地之门2 武双传

天地の门2 武双传

◆SCEJ／Climax◆A・RPG◆预定2006年10月19日◆日版

◆1－2人◆记忆要求未定◆4800日元

◆无对应周边◆推荐玩家年龄：12岁以上

PSP

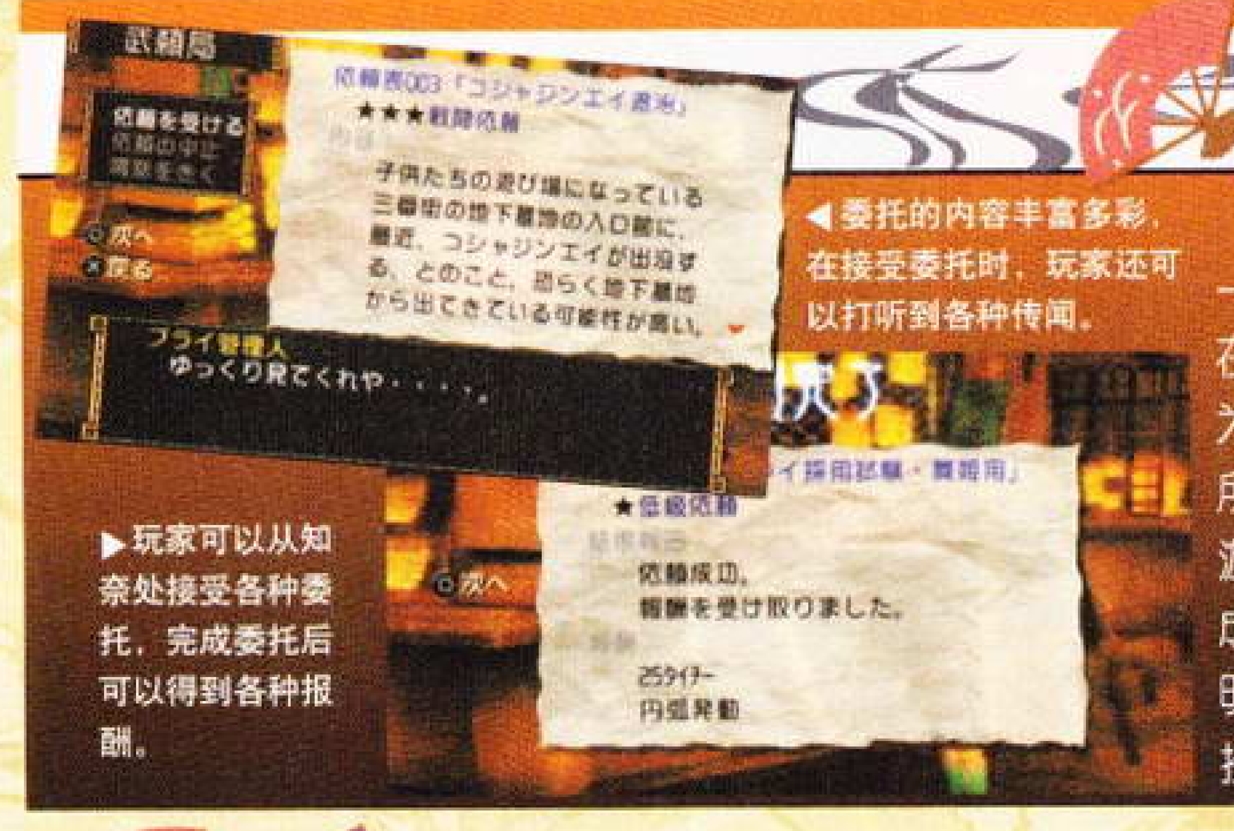
相关报道 Vol.46 P32

新公开的剧情

理树·狼由于被人嫁祸而身负暗杀西马皇帝未遂之罪，即将被处刑，而行刑者便是他的好友仪镜·阿主泰。阿主泰的妹妹春歌深信理树·狼是无辜的，并在他即将被处刑时将他救出。狼与春歌在逃跑过程中结识了武赖局女局长知奈，从此两人开始了一边接受知奈的委托赚取金钱，一边契机寻找着皇帝暗杀事件真相的生活。



武赖局



◀委托的内容丰富多彩，在接受委托时，玩家还可以打听到各种传闻。

▶玩家可以从知奈处接受各种委托，完成委托后可以得到各种报酬。

所谓武赖局，其实就相当于一般游戏中的委托所，玩家可以在其中接受各位委托（游戏中称为武赖）。不过在本作中，委托所占的比重将比一般游戏更大，游戏中的故事都是随着委托的完成而不断推进的，因此要完全搞明白故事的真相，就必须不断地接受并完成委托。

通信对战

通过PSP的无线通信功能，游戏可以实现玩家间的对战。最初能够选择的只有狼和春歌两人，不过随着故事的推进，可以选择的人物应该还会有所增加。



▲两人对战时紧张感十足。

◀在选人画面中看到了知奈的头像，她也是可用角色吗？

文剑公子 仪镜·阿主泰

声优：加藤将之

文官名门仪镜家的现任当主、女主角春歌的哥哥，非常溺爱自己的妹妹。虽然表面是主角理树·狼的好友，但内心却对其抱有敌对态度。在得知春歌与理树·狼一起逃亡后，他立刻就快马加鞭地追赶起了他们。

千手破竹 马卯民留·知奈

声优：松冈由贵

帝都三番街武赖局的女局长。因为某些原因被处以死罪，由于机缘巧合被逃亡的狼和春歌所救。由于是在男孩堆里长大的，因此性格十分爽朗，一点也不像普通女子那样温柔贤淑。

攻击的相克关系

46辑中为大家介绍了剑术、枪术和体术三种物理攻击方式。据最新情报表示，这三种物理攻击之间具有相克关系，具体关系如下。

剑

◀剑虽然出招灵活，但在攻击范围上受到枪的制约。

枪

▶枪的攻击范围比剑更广，但出招速度较慢。

体

▲体术的攻击范围虽然最短，但在贴身战上的优势却是枪无法比拟的。



舞蹈的种类

女主角春歌跳的特殊舞蹈具有魔法效果，而这些魔法的效果都由嵌入魔法盘上的金币来决定。目前已经公布的舞蹈一共有5种，现在我们就一起来看一下吧。

灵力之舞

▲最基本的舞蹈，无属性，也不能选择具体要攻击的对象。



回生之舞

▲回复体力，是游戏过程中不可缺少的回复之术。

风虎之舞

▲喷出龙卷风攻击敌人，还可以将身边的敌人吹向远处。

冻气之舞



▲喷出冻气攻击敌人，敌人除了受到伤害之外还有一定几率被冻住。

炎气之舞

▲出现灼热的火炎将敌人包围，瞬间将敌人焚为灰烬。



文 雷伊

圣女贞德
ジャンヌ・ダルク
◆SCEJ/Level5◆S・RPG◆预定2006年11月22日◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
PSP
前天报道 Vol.46 P4

在第46辑的报道中，我们为大家介绍了《圣女贞德》的故事背景、人物和部分系统等基本情报。在制作人的访谈中，我们了解到本作中将会有兽人出现，这次我们就来介绍一下将在游戏中登场的两位兽人同伴。另外，技能石的装备和合成等重要系统也将在这次的报道中一并披露。

拉·伊鲁

年龄：40岁
武器：斧
声优：斋藤志郎

所向披靡的兽人战士

▲"拉·伊鲁"的含义为"愤怒"，可以预见这位狮面人在战斗中将是一位骁勇之士。

贞德军中的兽人战士，是一位因压倒性的腕力而名扬天下的佣兵。由于豪放的性格平时说起话来不怎么中听，但有时却也拥有感情脆弱和可爱的一面。因为欣赏贞德平易近人的待人态度而加入了她的队伍。

鲁法斯



敬仰贞德的软弱兽人

非常尊敬贞德的兽人战士，从外表上可以让人联想到同为Level5旗下的《银河游侠》中的那位狗人大叔迪哥。虽然外表看上去非常强壮彪悍，但性格却十分软弱，说话做事都谨小慎微。

关键系统——技能石

所谓技能石，在本作中就是指封印了技能以及魔法的特殊宝石。玩家装备了这些宝石后，就可以在战斗中使用各种魔法和特殊技。除了附带有魔法和技能外，有些技能石装备后还可以提高装备者的各项能力，原本能力较弱的同伴在装备了这种技能石后说不定会变为队伍中的主力哦。

技能石的种类



游戏中的技能石一共分为四大系列，不同系列的技能石所拥有的性能完全不同，在颜色上也有着鲜明的区别。四大系列的技能石加起来总共有100种以上，要把它们全部收集到手是件不容易的事情。

技能石系列	性能	代表技能
红色	可以让角色使用物理必杀技。	灵魂剑：集中精神，将周围的气势化为锋利的剑刃刺向敌人。
紫色	装备后角色会拥有特殊能力。	舍身：化身狂战士，攻击力上升，防御力下降。
绿色	可以让角色使用各种魔法。	治愈之风：回复一定范围内我方同伴的HP。
蓝色	装备后可拥有追加能力或强化特定能力。	先制：即将遭到敌方攻击前先制攻击敌人。

由于消灭敌人之后，该敌人原本所在的位置会留下钱袋和技能石，因此在战斗中打倒敌人可以说是获得技能石的最主要途径。如果有幸得到了稀有的技能石，那么对今后的战斗无疑是非常有利的。



◀消灭敌人后得到的东西还真不少。

技能石的取得方法和用法

战斗前可以将技能石装备在我方队员身上，如果装备的是魔法和技能类的技能石，在战斗中就可以发动相应的魔法和技能，当然发动这些技能是要消耗一定MP的。另外，为了保持游戏的平衡性，有的技能石需要角色达到一定等级后才可以装备。


◀给兽人拉·伊鲁装备附带物理攻击技能的技能石是个不错的选择。

每名角色最多可以同时装备6块技能石。由于技能石在种类上有所不同，因此它们的搭配在战斗中显得非常重要，角色是擅长丰富的技能还是拥有卓越的能力都由玩家自己来决定。另外，装备技能石并不是我方的专利，战斗中的有些敌人也会装备它们从而使用强力的必杀技。



▲装备技能石后，角色就可以使用丰富多彩的技能，有些技能是相当具有观赏性的。

技能石的合成

46辑中我们曾推测本作中可能会有合成系统，现在这一系统得到了官方的证实。担任合成工作的是一只长得和《银河游侠》中的马泽尔非常相像的蛤蟆，不过在本作中蛤蟆合成的并不是武器而是技能石。

和《银河游侠》中一样，首先要让蛤蟆吞下两种合成的素材。当然，合成的结果一开始是不会显示的。

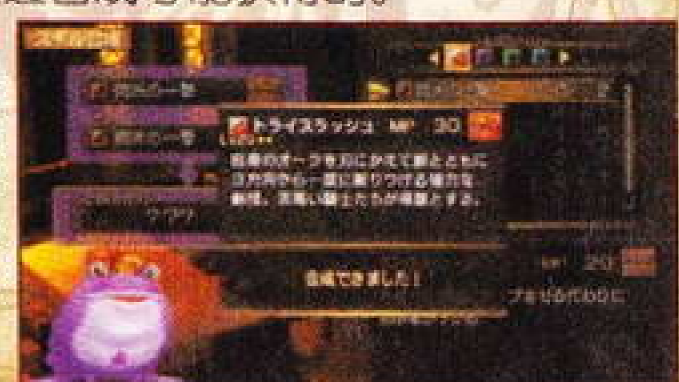

◀合成的结果会是什么呢？真是令人期待。

蛤蟆会将吞入口中的两块技能石不停咀嚼，一定时间后它就会把合成后的新技能石从口中吐出来。在咀嚼时蛤蟆的腮帮子涨得鼓鼓的，和《银河游侠》中的马泽尔一模一样。



▲贞德第一次看到蛤蟆将技能石吞进口里时吓了一跳。

合成结果终于出来了！用两块"闪光一击"的技能石竟然合出了附带强力剑技"三连斩"的新技能石。游戏中的某些稀有技能石是只有通过合成才能获得的。



▶"三连斩"虽然强劲，但消耗的MP也是相当多的。

文 软饼干

悪魔城ドラキュラ
ギャラリー オブ ラビリンス

恶魔城 迷宫画廊

恶魔城 ドラキュラ ギャラリー オブラビリンス

◆Konami◆ACT◆预定2006年11月16日◆日版
◆1~2人◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

NDS

相关报道 Vol.39 P4 / Vol.40 P46

"《恶魔城》系列"最新作又公布新情报了，玩家都还记得今年4月份公布的那款《恶魔城 废墟肖像》吧？该作的日版发售日期和名称也终于明确，其正式定名为《恶魔城 迷宫画廊》。看到这里，玩家们可不要被副标题的名称给弄迷糊了，本作日版和美版之间的区别只是副标题不同罢了，游戏内容其实是完全相同的。

同时控制两名主角进行游戏，带给玩家不同以往的游戏感觉！


▲上屏显示地图，下屏为游戏主画面。



▲人物状态界面。

1944年，第二次世界大战正在上演，整个世界处于极度混乱的状态。惨烈的战争产生了无数无法升上天国的灵魂。这些灵魂的怨念逐渐开始憎恨人世，它们集结在邪恶之地，这座曾无数次出现在人间，给人类带来灾难的"恶魔城"。

游戏主角

夏洛特·奥尔良

与乔纳森青梅竹马的16岁少女，虽然年纪小，但却非常擅长使用各种强力魔法，此次做为消灭吸血鬼的终极兵器的身分登场。

乔纳森·莫里斯

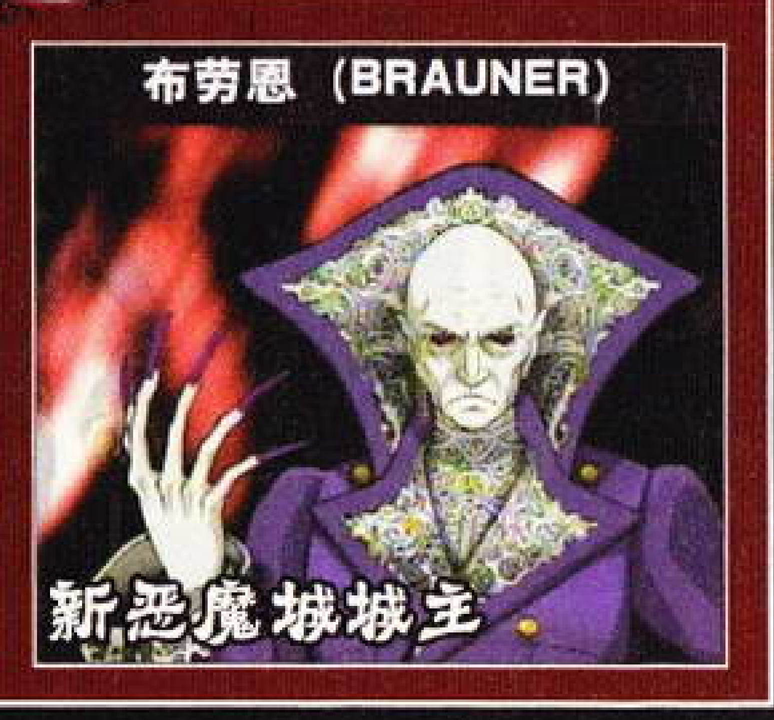
继承圣鞭"吸血鬼杀手"的18岁热血青年。他虽然继承了"吸血鬼杀手"，但并不能完全发挥出圣鞭的真正威力，因为乔纳森是莫里斯家族的后裔，因此必须要通过理卡多家族的力量为媒介才能够完全控制"吸血鬼杀手"的力量。



敌对角色





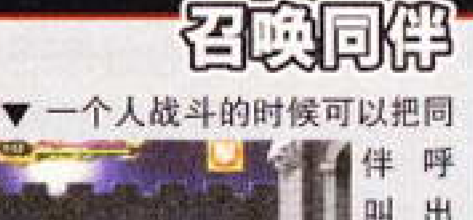


本作最大的卖点——搭档系统

搭档系统可以说是本作最有特色的部分。在游戏中根据当时的情况，可以随时从擅长物理攻击的乔纳森和擅长魔法的夏洛特之间互相切换。在战斗中，两人还可以联袂发动华丽震撼的协力攻击。

召唤同伴

▼一个人战斗的时候可以把同伴呼叫出来。







▲同伴呼叫出来后自动跟在主角后面，能自动反击敌人攻击。

切换主角

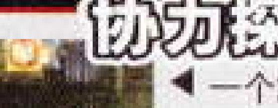


▲从操纵乔纳森变为操纵夏洛特。



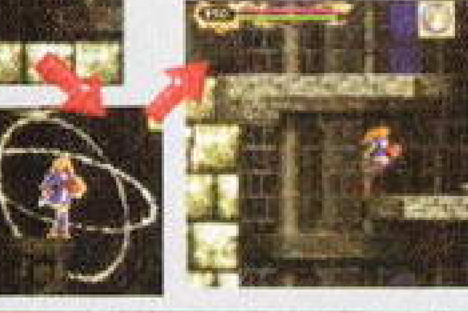
▲选择了夏洛特之后，乔纳森便会消失，接着就可以单独操纵夏洛特了。

协力探索



◀一个站在雕像上，一个在下面推动雕像。

▼这样便能跳上高处台阶了。



▶到达能跳跃地点之后再切换一下所控制角色。

协力攻击





◀发动协力攻击前的特写画面。

镜子



◀通往其他区域必须通过镜子来完成。

机关重重



▲身后滚落的巨石。



▲紧追乔纳森的神秘怪物。

眼熟的BOSS



▲大家觉得眼熟不？还记得《苍月十字架》里塔底部的那个BOSS吗？



▲这家伙是死神吗？



▲遭遇科学怪人。



▲防御力超高的装甲骑士。

文 胧月

DQM
DRAGON QUEST MONSTERS-Joker

勇者斗恶龙 怪兽统领者

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー

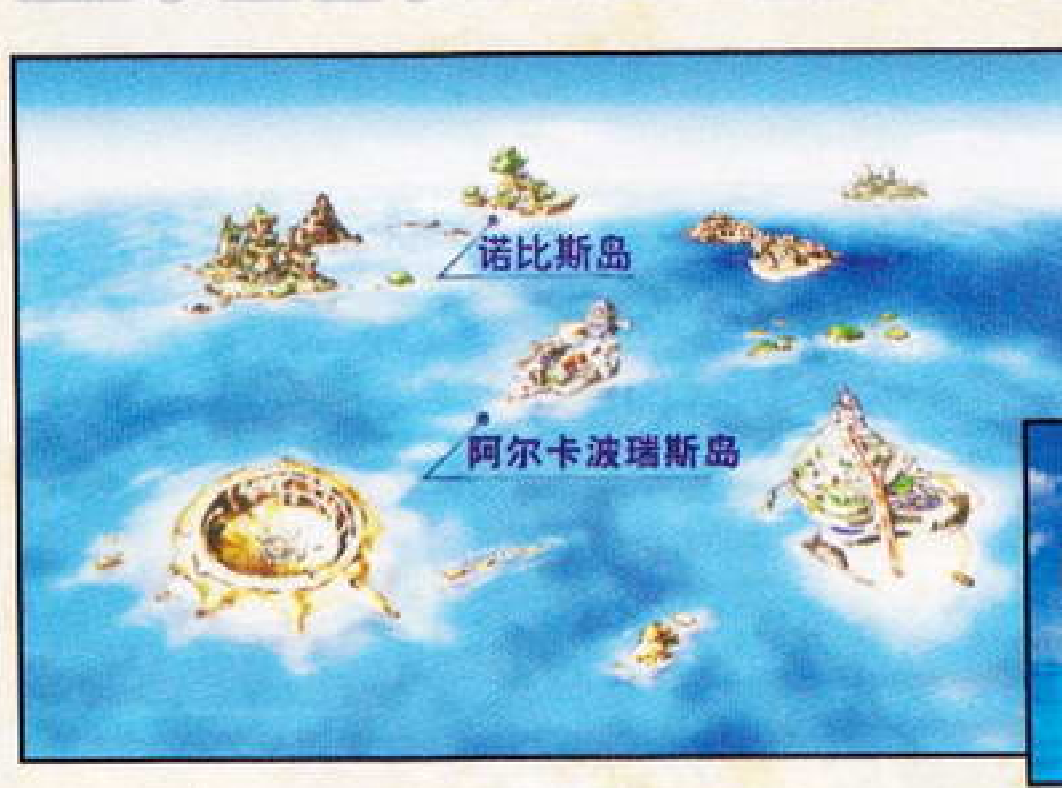
◆Square Enix◆RPG◆预定2006年内◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应任天堂Wi－Fi连接◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

翻天报道 Vol.46 P42

NDS平台RPG大作《勇者斗恶龙 怪兽统领者》自从公布正式游戏画面后，就等于是向玩家宣布掌机平台那画面简陋的《DQM》已经一去不复返。在继承系列经典的怪兽育成系统基础上，凭借出色的3D画面以及Wi－Fi对战的独特魅力引起很多玩家关注。在46辑中已经先行介绍过游戏的主要系统，本次将重点报道这个充满奇幻色彩的世界。

冒险舞台全貌 格兰普鲁诸岛



世界的主体是一望无际的蓝色海洋，和我们现在所处的地球不同，海洋几乎占据了这里95%以上的表面积。这里没有大陆版块，仅有的小块陆地是由以阿尔卡波瑞斯为中心分布的七座主要岛屿组成的。每座岛屿都有着其特有的地形，许多形态各异的怪物也在这里繁衍生息。

◀生活在岛上的人们通过船只互相往来。

昼夜变化

本作中，场景会随着时间的流逝而产生昼夜两种变化。同一个场景中，昼夜的交替也会导致出现的怪物种类的变化。所以玩家如果想招募更多种类的怪物加入队伍的话，就得有在同一地区不分昼夜地探索的耐心。下面四张图是诺比斯岛在昼夜时间的影响下所产生的变化。

白天



诺比斯岛似乎以覆盖了植被的丘陵地形为主。



白天能够遇到的只是史莱姆一类的弱小怪物。

夜晚



夜色笼罩后，幽灵一类的较强力的怪物开始出现。



追逐主人公的人面树，看上去非常凶恶且难缠的样子。



洞窟探险

诺比斯岛的洞窟，洞窟内的主要道路上都点亮了火把。无庸置疑，这里也可以遇到某些特有怪物。不光是诺比斯，其他岛屿上也存在着类似地点，千万不要忘记探索，说不定会错过收得强力伙伴的机会。

阿尔卡波瑞斯岛

由于地理位置和文化沉淀的原故，这里成为世界上所有怪兽统领者的基地。该岛的西南和西北各有一个港口，北部则矗立着一座类似空中庭院的建筑物。该处有许多不为人知的隐情——人们脸上笼罩的阴霾，地下道路中的秘密……这些都等着你去解决了。



▲岛上近代风格的建筑物以及来来往往的人们构成一副热闹的景象。



▲岛北部的空中建筑，白色的墙壁上描绘着紫色的壁饰。





战斗GP——成为最强怪物统领者

阿尔卡波瑞斯岛之所以成为众多怪兽统领者趋之若骛的地方，便是得益于岛上定期举办的"战斗GP"大会。所有怪兽统领者可以让自己组合出来的队伍参加该大会，如果赢得比赛冠军，就能得到"最强"的荣誉。我们的主人公当然也不会缺席这样的盛会，玩家们通过努力，替主人公完成这一梦想吧！



▲不光是怪兽统领者，就连平民也非常关心这样的赛事。



▲战斗GP还有非常正规的开幕式。

G-Pit——参赛者的支援设施

"G-Pit"是怪兽统领者们交换情报的据点，在各个岛屿上均有分布。除此之外，主人公还可以在G-Pit里合成怪物、寄放怪物以及购买道具。




▲各岛的G-Pit门前均有明显标记。



▲在此询问有用情报。

▲整备好后就可以去参加战斗GP大会了。



这三名角色会在游戏的不同时期跟主角遭遇上，尽管官方还没有明确告诉我们这些角色在游戏中是敌是友，不过从造型来看都不像恶人，而阿罗玛似乎更有成为女主角的潜质。详细情报还是静等官方日后公布吧。





▲这里是类似酒店一类的地方，主人公身旁的蓝发小女孩是谁呢？

▲书房中盖鲁兹，看上去是相当有身分的人物。

TALES OF THE TEMPEST

文 胧月

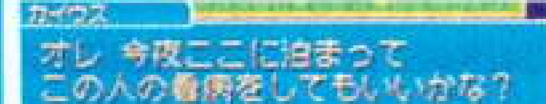
首款登陆NDS平台的"《传说》系列"原创大作《风雨传说》几经延期，又终于将发售日确定在今年的10月26日，希望这次不会再度跳票。关于本作的种种要素也在前面几次报道中披露得差不多了，本次的前线会给大家介绍游戏初始的部分剧情。

风雨传说
テイルズ オブ ザ テンペスト
◆NBGI◆RPG◆预定2006年10月26日◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS

相关报道 Vol.33 P48/Vol.35 P20/Vol.37 P21/Vol.39 P40

命运前夜的神秘水晶

边境小村费伦，在世界各地魔物都开始大量出现的同时，这里却仍旧保持着一方的宁静。一天，主人公凯乌斯和青梅竹马的女孩露比娅在外出游玩时，发现一名遍体鳞伤的骑士。露比娅那身为司祭的父亲对他进行了治疗，可是由于伤情太重已经无法痊愈。当天夜晚，濒死的骑士突然将一块神秘的水晶交给了凯乌斯……





▲对骑士很感兴趣的凯乌斯要求留下照看。



▶村口伤重倒地的骑士，赶快去叫露比娅的父亲吧。









▲觉察到自己死期将近的骑士，似乎要拜托凯乌斯替其完成遗愿。



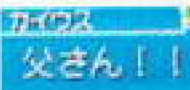


▶ 托付的红色水晶突然发出耀眼的光辉，难道出事了吗？

魔物袭来

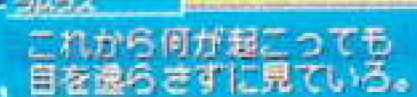
当夜，魔物突如其来地袭击了费伦。尽管凯乌斯和露比娅都学过一些战斗技巧，可依然无法抵挡源源不断向村庄涌来的入侵者。就在危急时刻，凯乌斯的父亲为了保护两人而启动了身体内利坎兹族的力量。尽管村庄凭借了这种力量才得以从魔爪下幸免，可对利坎兹抱有成见的村民依然无法接受这个种族。





◀绝体绝命！为了救下两个孩子，拉姆拉斯挺身而出。

▲利坎兹族的变身





▲露比娅的父亲会怎么处置拉姆拉斯呢？





▲拉姆拉斯压倒性的战斗力让凯乌斯目瞪口呆。

蛮横的异端审问官

由于村人的告密，异端审问官翌日便以"肃清异类"为由而来到村子。面对强大而无理的他们，村庄似乎要遭受一场比魔物入侵更为严重的浩劫……



▼面对露比娅双亲的抗议，女性审问官罗米用法术将其杀害。

▲年轻有为的露奇乌斯是教皇的左右手，也是本作中的关键人物。





◀得知双亲身亡，露比娅受到极大的打击。

穿越黑之森林

为了逃脱教会的追捕，凯乌斯和露比娅跑进了一片森林。可是危险并没有就此离开，大量的魔物在此等候着他们。穿越森林后就可以到港口乘船离开了，加油！



▲为了到达首都，必须穿越森林到达港口城市。



▼森林中出现了怪物。





▲▶提尔吉斯和弗雷斯特登场，他们也会成为主人公强有力的伙伴。



◀面对新伙伴的加入，主人公看上去并没有想象中的那么兴奋。

Skit剧情健在

在“《传说》系列”中，地图画面以及露营时弹出Skit对话已经是一大传统了。这些对话中有可能会包含如何将游戏进行下去的正确提示，并且也会出现角色之间的搞笑对话，玩家可以体会到战斗之外的轻松乐趣。

本作中的Skit对话被称为“帐篷Skit”。发生对话时，角色们会围坐在帐篷周围。发生方法有两种：一、剧情固定发生；二、使用道具“帐篷”。第二种方法相对较为自由，如果使用得当，还有机会获得一些特别的称号。

发掘更多有趣的剧情吧！



◀▼在穿越森林时发生的Skit剧情。

▲为了瞒过镇民的眼睛，露比娅和提尔吉斯假扮成了兄妹。看着露比娅似乎很开心的样子，凯乌斯有些小小不爽。

预约特典大公开！

“《传说》系列”的预约特典一直是FANS梦寐以求的宝物，本次《风雨传说》的预约特典分为两种，其一为官方的角色资料设定集，另一个则是58mm×53mm规格的小包，可以用来放NDS游戏或者擦拭N D S的屏幕，一物多用。



▶官方对预约特典的宣传海报。



文 猫冢 编 软饼干

ELITE BEAT AGENTS™

全新美版《应援团》——《节拍特工》在E3展上一经公布就备受关注，前作《押忍！战斗！应援团》以另类的游戏方式、亢奋的音乐以及夸张的游戏剧情吸引了大批玩家，而这次的《节拍特工》是专为美国玩家量身定做的。数日前，游戏终于公布了具体的发售时间以及新的游戏画面，究竟任天堂能带给我们怎样一个全新的美式风格的《应援团》呢?如何让美国玩家也能感受到这个独特音乐游戏的魅力？让我们一起来期待《节拍特工》再次带给我们感动吧！

节拍特工
Elite Beat Agents
◆Nintendo◆MUG◆预定2006年11月06日◆美版
◆1～4人◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS

前作《押忍！战斗！应援团》以日本独有的"应援文化"、动感十足的音乐以及丰富有趣的故事情节吸引了众多日本玩家，这次的《节奏特工》为了符合美国玩家的胃口，应援团的学生们也变成了隶属于神秘组织的身着黑色西装的美国中央情报局的前特工们，游戏有着全新的英文歌曲以及为每首歌量身定做的全新故事。本作将延续前作趣味十足的游戏方式，使用触控笔在触摸屏上根据音乐节奏来点击画面上的提示点。叙述故事剧情的漫画变成了美式漫画风格，前作中应援团员们的战斗之舞也变成了黑衣人的激情表演，不过，他们肩负着同样的使命，为所有遇到困难的人和动物应援加油！

GO！FIGHT！AGENTS！



嘿，我叫Commander・Kahn，曾是美国中央情报局的一名特工。我是这个神秘组织的头，我们的存在就是给迷茫中的人们、动物们传递能量和勇气，帮助他们达成目标。遇到困难时就呼唤我们吧，我将和我的部下们以最酷的歌声和舞蹈帮助你走出困境！

新故事！新音乐！新画面！



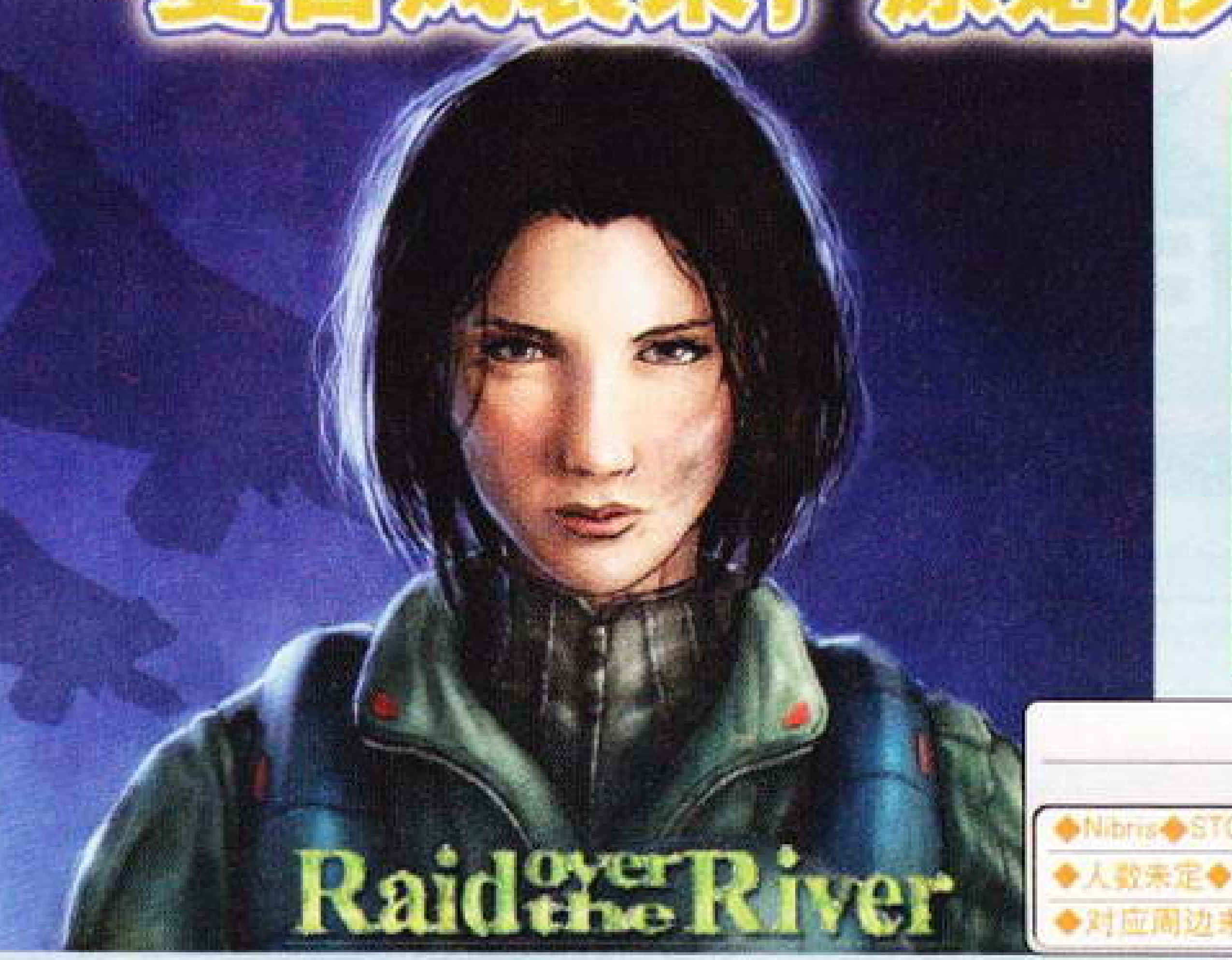
◀▼两个美女孤岛漂流大冒险，之后会发生什么事呢？

▲就算是从应援团员变成了神秘组织的特工，他们的动作仍然十分搞笑。

◀来吧，特工们，用你们的激情歌舞来帮助岛上的动物们留住这对美女吧！

▶▲以特工的身分等级来区分游戏的难度，新人等级？组长难度？

复古风袭来，原始形态射击游戏



波兰游戏开发公司NIBRIS近日公开了正在为NDS主机开发的一款飞行射击游戏《奇袭再临》(暂名)。从公布的图片来看，本作类型类似于《四国战机》和"《19XX》系列"，需要玩家驾驶战斗机闯关来完成任务。可能是由于NDS平台上此类纯STG游戏比较少的缘故，开发公司很看好这一个薄弱环节，希望靠本作来小赚一笔的想法也不是不可能实现的。 文 软饼干

奇袭再临(暂名)
Raid Over The River
◆Nibris◆STG◆预定2007年第二季度◆美版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
NDS

游戏场景贯穿上下屏，魄力十足！



STG纵版射击游戏在90年代曾经风光无限，由彩京为首的一批飞行射击游戏老牌制作厂商推出过无数的经典佳作。但随着时间的推移，现在已经很难在游戏平台上看到此类STG纵版射击游戏了。此次公布的这款《奇袭再临》虽然目前还处于开发的初期阶段，而公开的影像也仅仅只有8秒，但游戏的基本风格一目了然。本作采用贯穿上下屏幕的纵版风格，3D背景效果也比较出色，是一款非常值得期待的游戏。

剧情与众不同



名为大卫(David McBride)的40岁退伍老兵，他偶然发现某个圣堂骑士团正在计划一个神秘活动，这个组织打算召唤恶魔来到这个现实世界，想依此来征服全世界。于是大卫便驾驶着他的爱机"沙尘暴"前去执行破坏任务，他将驾驶着飞机穿梭于过去、现在、未来的世界中，在队友安娜(Anna)的指示下进行战斗。

战斗机设计草稿图

从公开的游戏图片上可以看出本作似乎还对应触摸功能，不过具体情况还不明了。

游戏中共有10个战斗舞台，并且可以对战斗状况、天气、场所等项目进行10个阶段的难度调整。游戏中将出现古代、第二次世界大战、近未来三种战场类型，在近未来玩家可以选择虚构的飞机执行任务。玩家可以在战斗方法、种类、特色完全迥异的两组飞机中进行选择，游戏虽然很容易上手，但是想要通关是有很大挑战性的。



文 铭风

思考 紧急出口

カンガエル EXIT

◆Taito◆ACT◆2006年9月7日◆日版
◆1人◆288KB◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

PSP

Tatio的思考型动作游戏《EXIT》以其独特的风格和严谨的解谜而散发着独特的魅力。现在游戏的续作登场了，本作在“思考”这个要素方面进行了强化，同时加入了众多新机关和人物，让你的思维面临更大的挑战。

游戏目的

作为系列的第二作，本作的游戏方式和前作相同，选择关卡后，在限定时间内将所有被困者救出便可。关卡中的流程分为三个部分：1.救出被困者；2.共同解开机关；3.达到出口，脱出。本作的内容丰富，依旧有100个以上的关卡供大家挑战。



基本操作	
方向键左／右	按住后进行走动。
R键＋方向键左／右	控制角色进行跑动。
方向键上	上楼梯和台阶，配合跳跃可进行攀爬。
方向键下	下楼梯，下蹲，从高处爬下。
○键	开门、救出人员后在出口按能完成此关。
×键	跳跃，移动和奔跑时的跳跃距离有所不同。
□键	拾取／使用道具。
△键	用指示箭头给予同伴命令。
滑杆	调出指示箭头。
水中	方向键为移动，按×键可潜入水中，只可潜30秒。

道具

道具在关卡中由一个小图标表示，靠近后按□键可拿起来，当然你可以命令同伴去拿，然后当其走到你身边时按□键换到自己身上来。同伴拿你身上道具的方法是站在你旁边，用指示箭头指示你头上的道具。道具只有在特定的地点能够使用，作用大都是去除障碍和制造通路。想要顺利逃生，利用好关卡中的道具是必须的。除了主角，同伴也可以使用道具，方法是先控制同伴站在特定地点，然后用指示箭头指示身上携带的道具。

道具作用说明	
灭火器	能够消除2个等级的火焰
绳索	铁钩边使用，除壮男外的角色只能顺绳索而下
绳梯	铁钩边使用，能够随意上下
钥匙	打开上锁的门
钉鞋	穿上后才能够站在冰上推动箱子
铁锹	敲开有裂缝的墙壁和冰柱
木板	在木架旁使用，形成通路
激光剑	第10大关会出现，可将外星人砍翻

能力各异的同伴

虽然主角是个逃生专家，但是他的能力有限，想要成功逃脱还是要靠大家共同努力。同伴们能够帮助主角做许多他所不能做到的事情，比如推动箱子，开启机关，到主角不能到达的地点取得物品等等。不同角色的移动力和力量是完全不同的，了解后才能充分利用他们的能力。具体可见右表。

※重伤者的移动状态是背负重伤者的角色的状态。

※力量表示角色能推动的物体的重量。其余的是长度单位，长度1表示小木箱大小的1格。

同伴名	力量	跳跃长度	攀爬高度	爬下高度
主角	2	2（走）/4（跑）	2/3(跳)	5
年轻人	2	2	2	2
小孩	0	1	1	1
成年人	8	1	1	2
壮男	4	1	3	5
狗	0	4	1	1
重伤者	0	0	0	1



关于指示箭头

指令箭头的操作是否熟练，关系着你能否顺利过关。游戏中，当你碰到遇难者让他们成为同伴后就可以命令他们。用滑杆调出指示箭头，将箭头移动到他们身上按一下△键，然后你要将箭头移动到其他地方再按△键即可。箭头移动到的其他地方可以是地点、机关、物品或是人物。指向地点，角色会移动到你所指示的地方；指向机关或人物的话角色会去启动机关；指向物品，角色会去拾起或是推动物品（根据你指定的物品而不同）；指向人物则比较复杂，游戏中有些类型的人物是需要帮助才能够上到高处或是行动的。比如小孩要上两格的高台就要有人在后面推，而胖子则需要两个人在2格的高台上拉才能将其拉上来，而利用箭头则可控制同伴之间进行互相帮助。当然了，所谓力所能及，你的指示都要是对方能够做到的事情，如果你指示一个小孩上4格的高台，这样他肯定只会说“不”。

关于重量

游戏的某几个大关有着类似天平的机关出现，当你站在一边后，另一地点会随着你的重量而上升或下降。如何利用关卡中的箱子或是人物来让天平达到你想要的效果，制造通路，最终让所有人达到出口，这也是很值得思考的要素之一。下面将所有箱子和人物的重量给大家列举一下，方便大家解谜。（表格中箱子后的数字代表长宽的单位。）

物品	重量
箱子（1×1）	2
箱子（1×2）	4
箱子（2×2）	8
主角	2
年轻人	2
小孩	1
成年人	4
重伤者	2
壮男	3
狗	1



文 全能的调停者 文 雷伊



瓦尔哈拉骑士
ヴァルハラナイツ

◆MMV/K2◆A・RPG◆2006年8月31日◆日版
◆1－2人◆352KB以上◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：12岁以上

PSP

当Acquire还在执拗于日本时代类游戏的开发时，另一家曾经着手过"《天诛》系列"开发的会社K2却开始制作起了原创幻想类A·RPG。这款号称有着4万8000种装备品的《瓦尔哈拉骑士》正如之前所宣传的一样在耐玩度上做得相当到位，角色的育成和物品的收集都让人乐此不疲。虽然游戏在发售前并没有引起人们的太多关注，但在发售后却凭借着不俗的口碑获得了不错的市场佳绩，首周的消化率高达90%左右，这对一款之前并没有经过大规模宣传的原创PSP游戏来说实属难能可贵。游戏到底有什么过人之处？还是请大家跟着我们的攻略亲自去体验吧！

操作方法

十字键	选择／战斗中调出各种菜单，←为道具选择、↑为魔法选择、→为装备变更、↓为调出辅助菜单
滑杆	移动
△	调出菜单／战斗中为发动必杀技
□	下蹲／战斗中为调出菜单
○	调查、确定／战斗中为攻击
×	取消／战斗中为攻击
L	切换成主观观察视角／战斗中为远距离攻击模式
R	切换成正对角色身后的视角／战斗中为锁定敌人
START	显示／关闭迷你地图
SELECT	切换在地图上或战斗中操作的角色



各项状态值含义

体力	影响角色的HP和物理攻击力
智慧	影响角色的MP和魔法攻击力
抵抗力	影响角色的MP和魔法防御力
生命力	影响角色的HP和物理防御力
素早	影响角色在战斗中的的回避率
器用	影响攻击时会心一击的出现率
运	对角色的所有能力都有影响

城镇设施

宿场 可以进行休息和存储游戏进度。在战斗中被敌人全灭后并不会Game Over，而是会被自动传送到宿场，所持的金钱数变为全灭前的一半。

道具店 顾名思义，是用于买卖道具和装备品的场所。

酒场 与掌柜对话可以得知玩家在游戏中的总杀敌数。

教会 复活战斗不能的同伴，用魔法“リバース”或者道具“リバースの小瓶”可以达到同样的效果。此外，这里还可以解除异常状态。



公会 游戏中最重要的设施之一。与老板娘对话会出现数个选项，几个选项的内容分别如下：

仲间を入れ替える “パーティに加える”为将同伴编入队伍；“パーティから外す”为将同伴从队伍中的移出；“仲间を探す”为花钱雇佣同伴，第一次雇佣同伴需要500G，第二次为1000G，以此类推；“仲间と别れ”为与同伴解除雇佣关系，解除雇佣关系的同伴会永远离队，并且其身上的道具也会全部消失。

职业を变える 变更职业，需要花费一定的金钱。玩家除了可以选择一个主要职业外，还可以选择两个副职业。选择副职业后，角色的能力值会有一定程度的调整。如果事先已经选择过法师和牧师作为主要职业的话，那么只要选择它们作为副职业，就算主要职业为物理系的依然可以在战斗中使用魔法。此外，如果得到了高级职业的专门转职道具，选择“职业を觉える”就可以让同伴习得新的高级职业，不过一个转职道具只能让一名同伴使用。

クエストの情报 “クエストを受ける”为接受委托；“クエストを报告”为报告委托成果，完成委托后选择这个选项可以得到奖励；“クエストを见る”为调查已经完成过的委托；“受けている内容”为确认当前委托的内容。

持ち物を鉴定する 鉴定未知物品，鉴定一次需要10G，使用道具“アナリシスの札”或者使用魔法“アナリシス”能够达到相同的效果。

通信PLAY 利用PSP的无线通信功能与朋友联机进行通信协作或对战。选择协作时双方会同时在迷宫中进行冒险，既可以合力对付敌人，又可以各自为战分别将敌人铲除。协作模式一共有三种难度可供选择。



战斗系统

迷宫&战斗 本作的迷宫并不是自动生成，而是既定的。进入迷宫后，迷你地图上的蓝色箭头代表玩家、黄点代表宝箱，红点代表敌人。游戏的遇敌方式为可见式，正面迎击敌人会进入一般战斗，袭击敌人侧面或背面可以偷袭敌人，同样我方如果在地图上被敌人从侧面或背面碰到也会被偷袭。被偷袭的一方除了进入战斗后所处的位置会不利外，还会扣除一定的体力。进入战斗后按SELECT可以切换操作角色，按R键可以锁定敌人观察它们的HP。如果我方同伴状态栏下方的必杀技槽蓄满的话按△可以发动必杀技，用必杀技消灭敌人可以得到经验值加成，不过数量不太多。



阵形&AI

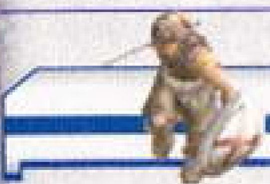
菜单中的“阵形选项”可以设置同伴们在战斗中的位置，诸如体力较高的矮人族男性战士等物理型战士可以排在前方，而魔法系角色则应尽量安排在后方。菜单中的“思考作成”可以设定同伴们在战斗中的AI，玩家可以分配思考点数来决定他们在战斗中的行动偏好，思考点数会随着等级的提升而增加。在战斗中按十字键的↓调出辅助菜单可以设定角色们的整体行动。如果在“コンフィグ”子菜单中将“フルオートバトル”（全自动战斗）设为ON，那么进入战斗后角色们将不受玩家操纵进行全自动战斗，直到战斗结束为止。





升级

当经验值累计到一定程度后角色就会升级，角色升级时可以随机获得1～3个不等的点数自由分配给各项能力状态值。除此之外，角色在升级时还有可能获得电脑额外赠与的状态值加成，赠与的具体项目与角色当前的职业有关。



种族

游戏中一共有人类、矮人、霍比特人、精灵以及机械人五个种族，不同的种族具有各自不同的特性。其中前四个种族初期就能选择，而机械人则必须在委托“梦见る大金”中收得女性机械人シェラ后才可以雇佣。值得一提的是，不同种族不同性别的角色在地图上的行走速度也是不同的，机械人等行走速度较慢，而盗贼、男性人类、男性精灵等则行走速度较快。

人类

比较平衡的中庸型种族，男性体力较高，女性器用较高。

矮人（ドワーフ）

善于使用武器的高攻击力种族，男性体力较高，女性智慧、抵抗力较高。比较擅长使用物理攻击和必杀技攻击。

霍比特人（ホビット）

速度很快的小个子种族，擅长弓等远距离攻击方式。男性素早、器用较高，女性素早、智慧较高。

机械人

虽然不能转职和使用魔法，但防御能力较高，并且能够使用多种专用武器。男性体力较高，女性素早较高。



精灵（エルフ）

擅长使用魔法的种族，男性抵抗力较高，女性智慧较高。

职业

游戏中一共有八种职业供玩家选择，其中战士、法师、牧师和盗贼为低级职业，初期就能选择；而骑士、忍者、侍和祭司则需要取得相应的转职道具后才能选择。游戏中的等级并不是角色个人的等级，而是角色职业的等级。也就是说，一名角色在选择不同的职业时，职业的等级是分开累计的，但练过的职业的能力却是保留的，因此选择同一名角色选择多种职业来练的话就可以获得较多的提升能力的机会。由于机械人不能转职，因此想让他们具备较高的能力要比普通种族难得多。

战士（ファイター）

以武器攻击为主的物理型职业，可以装备盾牌，体力和生命力成长能力较高，在升级时用点数提升生命力的话，会比其他职业更容易提高最大HP。总的来说，是一个比较适合放在前线作战的职业。

法师（メイジ）

以攻击魔法为主的魔法型职业，智慧和抵抗力的成长能力较高。

牧师（プリースト）

以回复和辅助魔法为主的魔法型职业，智慧和抵抗力成长能力较高。

盗贼（シーフ）

可以装备弓箭的初期职业，器用和素早的成长能力较高。由于弓箭在本作中是一种非常霸道（必杀技全体攻击，并且必杀技槽积蓄速度相当快）的攻击方式，因此盗贼在游戏初期是一个很实用的职业。

忍者（ニンジャ）

擅长隐秘行动的上级职业，转职需要道具"ニンジャの札"，打倒将都アカトキ中的女忍者（くノー）等敌人有一定几率获得该道具。

骑士（ナイト）

擅长物理攻防的上级职业，转职需要道具"ナイトの札"，打倒ゲヘナの深渊中的グレーターデーモンロード等敌人有一定几率获得该道具。

祭司（アンカー）

能够使用所有魔法类型的上级职业，转职需要道具"アンカーの札"，打倒圣都マナルム中的プリースト、ソーサラー等敌人有一定几率获得该道具。

侍（サムライ）

擅长会心一击的上级职业，转职需要道具"サムライの札"，打倒将都アカトキ中的女武士等敌人有一定几率获得该道具。



豆知识

让非魔法型职业的角色使用魔法

如果在创造角色时一开始就选择战士等非魔法型职业，那么该角色的MP是为0的，也无法使用任何魔法。此时只要去公会将该角色的主要职业变为法师、牧师等魔法型职业再立即转回之前的非魔法型职业，就可以惊奇地发现该角色已经有MP了，今后只要让他们习得相应的魔法，并将魔法型职业作为副职业，就可以快速让他们拥有魔法的使用能力。

道具栏

本作中的道具栏内最多可放置30个防具/道具，由于角色们在转职时身上的装备会全部解除并自动放于道具栏，因此如果转职时角色身上的装备数超过道具栏内的空位的话是无法进行转职的。遇到这种情况的话，玩家可以事先将没用的道具防具卖掉，一些重要的消耗品道具也可以暂时先装备在其他暂不转职角色的身上以腾出空位。

瞬间移动

利用传送点可以在不同迷宫之间瞬间移动，非常方便。传送点一般在迷宫的某个小房间中，开启房门的方法都是固定的，就是解除迷宫中的机关。由于寻找起来方便但阐述起来较为烦琐，因此机关的具体位置在攻略中就不再一一列出了，玩家可以自己在迷宫中慢慢寻找。传送点最远可以传送到ウェネケーラ城塞·城内，之后的区域就不能再偷懒了，玩家必须步行才能前往。另外，利用道具"エスケイプの札"或魔法"エスケイプ"可以瞬间回到宿场。

经验值

游戏中取得的经验值是由队伍中同伴的等级和人数来决定的。如果想要更有效率练级的话最好减少队伍中的同伴人数，另外如果遇到加入的同伴当前职业的等级比我方的平均等级高很多

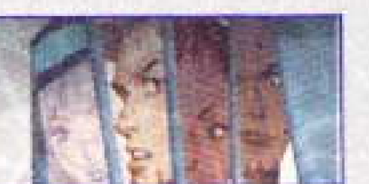
的情况，第一件事就是给他们转成等级较低的职业或干脆不让他们参加战斗。

玩忽职守的法师

不知大家在游戏过程中发现没有，如果让法师习得了辅助魔法的话，那么他们在战斗中就会一个劲地使用辅助魔法而忘记了自己的本职工作使用攻击魔法，这可能是游戏设计上的一个疏忽吧。如果想要让法师在战斗中更多使用攻击魔法，除了在战斗中亲手来操作他们外，最好的办法就是不让他们学会辅助魔法……



VALHALLA KNIGHTS 简易流程



1 第一战后设定主人公基本资料，主人公醒来后从镇子右上进入城中，与门口的士兵对话进入地下牢，在牢中消灭怪物发生剧情后回宿场和老板对话，之后就要真正展开冒险了。再次进入地下牢后会发现进入战斗后的敌人数比一开始多了很多，因此当务之急是要用仅有的一些金钱去公会雇一个牧师同行，如果还是觉得战斗太难的话可以慢慢赚钱增加队伍中的同伴再继续冒险。

2 穿过彷徨いの地路来到ネフィラスの森，调查某些房间中的装置可以继续前进，在最右方必须解除三个机关才可以离开。进入ウェネケーラ城塞·回廊后，调查两侧的石像解除机关进入内部。调查右图中位置的石像解除机关继续前进，在进入ウェネケーラ城塞·城内时会发生BOSS战。BOSS的全体必杀技相当强劲，如果能力不够的话很容易就会全灭。



3 与城内左上房间内的士兵对话得到“黑森の誓いの证”，用它打开正上方的门后进入机械都市ラセル。分别解决掉机械都市左右两侧的BOSS（左侧的要穿越激光地带，右侧的如果踩错方格就会回到房间入口），得到两个“同盟の证カケラ”，将它们交给都市中央区域（要进入里面必须先踩下左侧BOSS战前左侧激光地带的机关）内的机械人得到“同盟の证”，从该区域左下离开后坐船前往将都アカトキ。

▲必须穿过机械都市左侧的蓝色激光地带解除机关才能进入中央的区域。

4 来到将都后先一路右行，在有很多狗和石碑的房间调查右数第二个石碑（从上往下数）解除机关继续前进。在将都中央位置会遇到一个武士，对话后会与他单挑，胜利后得到“和睦の证”和“圣域へ导く左翼”。



▲将都右上有口井，如果在井前耐心等待片刻，你就会看到类似于《午夜凶铃》中的一幕……

5 回到机械都市，在正上方的门前使用“和睦の证”后进入会与クライズ伯爵发生BOSS战。他的激光攻击非常强劲，对我方单体基本上都是一击必杀。玩家可以让其他同伴当炮灰吸引他的攻击，自己操作最强的角色移动到其身后对其造成连续攻击。胜利后继续前进，在上方调查飞船时发生剧情，追上机械人后与之发生战斗，胜利后得到“圣域へ导く右翼”。在飞船处使用“圣域へ导く左翼”和“圣域へ导く右翼”可以前往圣都マナルム。


▲这个BOSS相当难缠，被他的激光射中可不是闹着玩的。

6 圣都左上三个竖排的房间中，最上方的房间内可以遇到一位女性，与其对话后单挑，轻松取胜后得到“ワープキー”。在圣都右侧解除机关，这样入口处的门就可以打开了。经过喷泉庭园后进门发生BOSS战，胜利后从前方的女神像处使用“ワープキー”前往ゲヘネの深渊。进入深渊中央部分的门后与“封印されし者”发生BOSS战，胜利后与只眼の王战斗，此战必败，发生剧情后回到过去的世界。


▲要取得转移到深渊的“ワープキー”，必须先打倒这个女性，战斗十分简单。

7 与エーファ对话后与连续找ラスティル对话数次，在镇上转一圈后将队伍中的人数控制在5人以下，与城入口处的ラスティル对话他就会加入队伍（此时公会中会多出几个40级的同伴）。ラスティル此时的等级非常高，记得先帮他转个低级的职业，否则以后战斗中得到的经验值将会少得可怜。

8 过去世界的迷宫构造与现实世界是完全相同的，变化的只是一些地点的名字，另外还会追加一些宝箱，而一些机关则必须重新解除。在进入地牢前与エーファ对话得到“王女のペンダント”，进入地牢后依照以前的方法不断深入。来到ウェネケーラ城塞·城内后发生剧情轻松解决一个幽灵模样的敌人，另外如果再次前往将都的话依然可以在之前的老地方和武士领山吉忠发生战斗，不过这次不再是单挑，而是可以全员一起出击，而对方也会派出一群同伴与我方作战。


▲虽然和他对话依然要发生战斗，但是有了同伴帮忙，战斗也不像以前那么费力了。

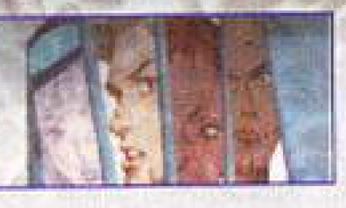
9 从圣都的女神像处来到ゲヘナの深渊，在进入原本BOSS战的房间前会发生剧情，此时的选项可以选择第一项。进门后要分别与ノワール和只眼の王发生连续两场BOSS战，胜利后发生剧情，主角等人再次回到现实世界。

10 离开宿场后往城方向走，在进城的选项前不要选择直接跳到地下牢处可以来到永别の地，在与6位敌人发生战斗后得到“杖のかけら”，リーネ和オルキス加入我方。从地下牢入口左边的城门进入咒われし古城，在庭园中与ラスティル单挑后前往城顶层的大圣堂进行最终BOSS战。


▶读取通关存档后玩家依然可以在游戏世界中自由冒险，甚至可以反复挑战最终BOSS。

VALHALLA KNIGHTS

全委托完成条件



前面已经介绍过，玩家们可以在公会中接受各种委托。需要注意的是，一旦接受了某项委托就无法取消，并且如果不完成当前委托是无法接受另一项委托的。此外，有时委托也不是完成前一个就可以立即接受下一个的，当大家发现公会中已经没有委托可以接受时，就必须继续推进剧情，等剧情发展到一定程度后再去公会就会有新的委托更新了。

ゴールデン・ウルフ

完成地点：パラディ	
奖励：300G	
完成方法：与城门入口处附近的男子对话得到“金色の毛皮”，将毛皮交给道具店老板后委托达成。	



罪

完成地点：叹きの牢狱	奖励：1300G
完成方法：来到叹きの牢狱后，先去地图右下方3×3格的房间中调查某处的墓碑解除机关，之后从3×3格房间下方的道路往左边前进解除另一处机关。回到牢狱入口处沿着中央的大道往台阶下方走，道路右侧第二个房间的门可以打开了，进去后调查深处的宝箱就会发生剧情，委托完成。	


▲首先要在图中位置调查墓碑解除机关。


▲往左前进在房间中还可以找到另一座墓碑。


▲调查旁边的宝箱就会发生剧情，委托完成。

海を望む

完成地点：叹きの牢狱
奖励：800G
完成方法：牢狱右下3×3格房间（同任务“罪”）下方的L字道路上会遇到一个矮人族男子，与其交谈后委托完成。

炼金术师1

完成地点：叹きの牢狱
奖励：1000G
完成方法：沿着任务3中的道路往左方前进可以看见几个石碑，调查其中的某个石碑后可以得到“不思议の石”，委托完成。

水色の告はく

完成地点：彷徨の地路
奖励：500G
完成方法：接受委托时会得到“情书”（ラブレター）。从牢狱左边的道路来到彷徨の地路后一路往南走，在某个有巨人所在的房间中会遇到一个霍比特人，与其对话后委托完成。



挑战

完成地点： 彷徨の地路

奖励： 矮人族男性战士ラルゴ加入

完成方法： 在彷徨の地路右下方的房间中会遇到一名矮人族男性，与他对话后主人公会和他单挑。以主人公目前的实力，要单挑战胜他是比较困难的。好在他每次进攻后会在原地停留一段时间，掌握这个时机后就可以用边打边逃的战法战胜他了。



テスを探して

完成地点： 不归の庭

奖励： 500G

完成方法： 在前往牢狱的不归之庭左侧有女神像的水池前会发现一条小狗，调查后委托完成。

花束

完成地点： ネフィラスの森

奖励： 1000G

完成方法： 接下任务后会得到花束，从传送点出来后往北方走几步可以来到一处墓地，将花束放在墓地上后回镇上的教堂与里面的女孩对话。

绿の光

完成地点： ネフィラスの森

奖励： 1700G

完成方法： 从传送点出来后往西边走，在左侧环行区域中央的房间中调查石碑后发生剧情，委托完成。

盗人を捕まえて

完成地点： ネフィラスの森

奖励： 男性霍比特族忍者レディシー加入

完成方法： 在通往ウェネケーラ城塞的前一个场景上方有三个由上到下排列的房间，在最上方的房间内与其中的霍比特人レディシー对话就可以使他加入。

商售人

完成地点： ウェネケーラ城塞・城内

奖励： 2600G

完成方法： 调查城内中右侧如图房间中的石碑后发生剧情，委托完成。



时のひつぎ

完成地点： ウェネケーラ城塞・城内

奖励： 2900G

完成方法： 城内右侧可以发现三个并排的房间，调查中央房间中的宝箱取得道具“时のひつぎ”。

电子时计

完成地点： ウェネケーラ城塞・城内

奖励： 2500G

完成方法： 城内左上的房间中取得道具“古代の时计”。

炼金术师2

完成地点： 机械都市ラセル

奖励： 3000G

完成方法： 机械都市中央房间中的宝箱内取得道具“铁くず”。

ネジヲ探シテ

完成地点： 机械都市ラセル

奖励： 3200G

完成方法： 在委托“炼金术师2”同一个区域中取得道具“ネジ”后委托完成。

后悔先に立たず

完成地点：	将都アカトキ
奖励：	霍比特族女侍加入
完成方法：	与将都左上房间内的霍比特族女侍对话后令其加入，委托达成。

思い出の场所

完成地点：	将都アカトキ
奖励：	3750G
完成方法：	调查将都右上房间中的井口。

忍の卷物

完成地点：	将都アカトキ
奖励：	3500G
完成方法：	从将都入口附近的门进入后往左走调查宝箱。

梦见る大金

完成地点：	机械都市ラセル
奖励：	女性机械人シェラ加入
完成方法：	来到机械都市中央原本BOSS战的地方会遇到一名女性机械人，与其发生战斗后会出现选项，选择第一项就可以使她加入。

お守り

完成地点：	シノン城
奖励：	600G
完成方法：	进入城内大堂后上二楼，在二楼中央大道右侧的图书室内调查宝箱取得“お守りの人形”。

圣なる祈り

完成地点：	シノン城大圣堂
奖励：	800G
完成方法：	只要前往シノン城顶层的大圣堂即可。

子犬

完成地点：	シノンの地下牢
奖励：	950G
完成方法：	在地下牢入口处中央大道右侧第二个房间内（与委托“罪”同一区域）和带狗的孩子对话。

ほり物师

完成地点：	シノンの地下牢
奖励：	1100G
完成方法：	调查地下牢右上的宝箱取得“星の矿石”。

最高の食材

完成地点：	ブロムの坑道
奖励：	1300G
完成方法：	在坑道右侧如图房间中可以看到一只红色的青蛙，与之战斗后取得“カエルの肉”，将其交给镇上酒场右上的男子即可完成委托。



ブルージェム

完成地点：	ブロムの坑道
奖励：	1500G
完成方法	坑道左上角的房间中取得“ブルージェム”。

神の酒

完成地点：	ネフィラスの森（过去）
奖励：	1750G
完成方法：	在任务“花束”所在墓地前的宝箱中取得“神の酒”。

未来をうつす镜

完成地点：	ネフィラスの森（过去）
奖励：	1600G
完成方法：	传送点所在区域左侧区域的上方可以发现一个宝箱，取得其中的“未来をうつす镜”后委托完成。

双子

完成地点：	ウェネケーラ城塞·回廊（过去）
奖励：	2100G
完成方法：	在传送点右侧的房间内与精灵族男子对话。

ホビットの梦

完成地点:	ウエネケーラ城塞·回廊（过去）
奖励:	2300G
完成方法:	通往城内入口处左侧的房间内有一个石碑，调查后取得“大魔法使いの书”，委托完成。

遗书

完成地点:	ウエネケーラ城塞·城内（过去）
奖励:	2700G
完成方法:	城内传送点左下房间中的宝箱内取得遗书。

最高の食材2

完成地点:	ウエネケーラ城塞·城内（过去）
奖励:	2650G
完成方法:	城内右侧三个竖排的房间内打败蜘蛛取得“クモの足”，将其交给镇上酒场右上的男子即可完成委托。



最高の食材3

完成地点:	ウエネケーラ城塞·城内（过去）
奖励:	3000G
完成方法:	接下委托后在通往机械都市的途中会遇到一条龙，将其打倒后得到“ドラゴンのしっぽ”即可完成委托，不用前去酒场。

ブルージェム2

完成地点:	将都アカトキ（过去）
奖励:	3800G
完成方法:	将都入口右侧小房间的宝箱中取得“ブルージェム”。

おまんじゅう

完成地点:	将都アカトキ（过去）
奖励:	3500G
完成方法:	将都左上的小房间内取得“おまんじゅう”。

最高の装备

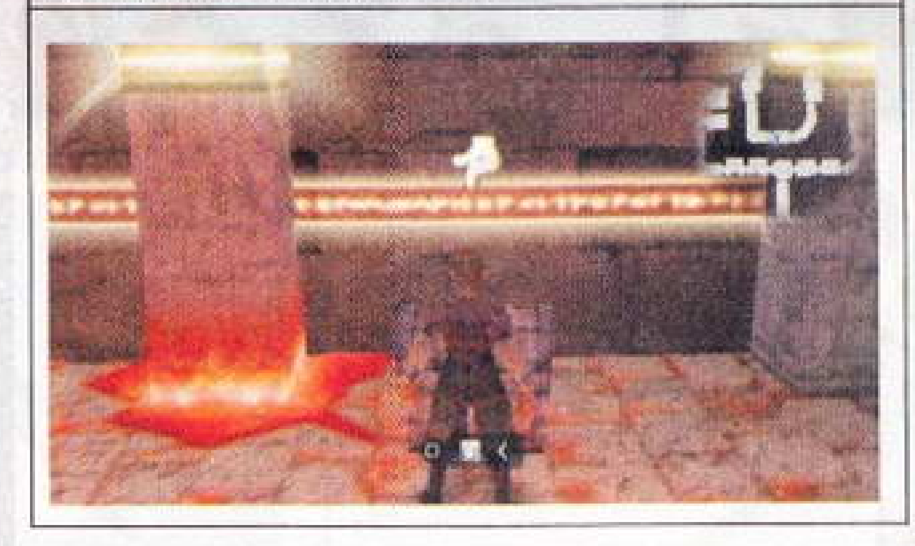
完成地点:	叹きの牢狱
奖励:	3500G
完成方法:	在完成委托“炼金术师1”的区域调查石碑取得“包丁とナベ”。

真实の姿

完成地点:	圣都マナルム
奖励:	4000G
完成方法:	在通往女神像途中有三个喷泉的庭园中取得“ブルージェム”。

炼金术师2

完成地点:	ゲヘナの深渊
奖励:	5000G
完成方法:	在与龙王战斗的区域门口的宝箱中取得“炎龙の左眼”。



英雄と姬君の歌

完成地点:	咒われし古城
奖励:	1000G
完成方法:	在城中的图书室（位置同委托“お守り”）内取得“姬君の日记”。

天に归る时

完成地点:	咒われし古城
奖励:	10000G
完成方法:	打完最终BOSS看过制作人员名单后读取存档接受委托，来到古城的庭园中会遇到灰眼龙王，与之交谈后会发生战斗，战斗胜利后委托完成。

文 meteorsyd 编 胧月



对于爱好机器人题材的玩家来说，能够真正通过实时按键来控制而不是选择指令来遥控机器人是长久以来的愿望，传统的游戏控制器很难做到较好的操纵感。但利用NDS的触摸屏却将其变成了可能。《超操纵机器人MG》就是这样一款通过触摸屏来操纵机器人的游戏。游戏不仅控制方式独特，而多达140种的人形机械也同样是游戏的一个亮点。游戏中的镜头运用很出色，给人一种特观看特摄片的感觉，简洁的3D画面给玩家很强的临场感。

来试一下这款独特的作品吧，一定会给已经熟悉NDS操作的你以全新的游戏感受。

人物介绍

主人公

13岁的人形机械驾驶员，目前在ガロイ工房中实习，有着坚强的意志。





主角的好友，在ガロイ工房中做实习修理工。和主角一起向着共同的梦想而努力。

ケイ

ガロイ的女儿，也许是自幼就在工房做事的关系，有着和男孩一般的性格。平时负责驾驶人形机械的运输车。



メリッサ



ガロイ工房的工房主，有着相当丰富的人形机械修理经验，同时与世界八大工房的工房主有着深厚交情。

ガロイ



出身于世代培养优秀驾驶员的名门，自幼就接受驾驶人形机械的严格培训，有着和13岁外表所不相符的驾驶能力。

アンマリー



按键

作战中			
上方向 /X	机体前进 双击：向前跳跃	L/R	可以在背后视角和锁定敌人的视角间切换
下方向 /B	机体后退 双击：防御	START	暂停游戏。能够得到游戏的一些提示，并可选择"再出击"来重新游戏，或者是选择"作战终止回到大地图。
左方向 /Y	往左转向 双击：向左跳跃		
右方向 /A	往右转向 双击：向右跳跃		

移动中			
方向键	选择目的地	Y	换乘机体，也可选择搭配零件。还能查看机体及其武器的等说明。
A	确定		
B	取消	START	存档 / 跳过对话
X	快速回到地图上的设施	SELECT	查看大地图

战斗系统

触摸屏

触摸屏上的操作是这个游戏的精髓和关键，不同的机体有着不同的控制面板，但总体来说基本上都是控制武器攻击以及控制机体上身和手的旋转及移动。有些机体的控制面板上有隐藏的攻击按钮，熟悉这些操作是取得胜利的关键。一部分具有变形能力的机体，变形后控制面板也会改变。

负载

在控制面板上过于快速和密集地控制机器人行动就会增加画面右下角的负载槽，不操作控制面板时就会慢慢降低，槽满时就会进入负载状态。这时会强制机体进行恢复，这个状态下不可进行攻击和防御，连移动也会变得缓慢，对战斗极其不利。因此，一般要避免这个状态的出现。

整备

机体在每次出击后都会有一个隐藏的损伤数值（与战斗输赢无关），累计达到一定数量后会提示你该机体需要整备，整备期间该机体将无法使用，通过几次战斗后即可恢复。负载时会快速增加损伤数值，因此要尽可能的避免，而选择"战斗终止"时则不计算损伤。





通往最强驾驶员的道路

在进入每一关前，都会让玩家选择游戏难度，有简单、普通、难、超难4种可以选择，难度对游戏的影响很大，高难度下的敌人体力和攻击力都有大幅度提升，但通过高难度时往往可以获得更好的东西，而有些关卡使用的机体不同能得到不同道具。不过关卡可以重新挑战，因此大可以根据自己的水平来选择最适合自己的难度。本篇攻略中的数据均以ノーマル难度为准。

“可操纵的人形玩偶——マリオネット，这个和农耕有着同样悠久历史的产物，在世界各地一直被作为艺术和娱乐的产物而被传承着。但近年来，マリオネット的进化达到了让人惊讶的地步，这一切都得归功于制作者们的努力和热情才诞生了这样的奇迹。线控式转变成了机械体，小型人形也在渐渐往大型化发展，并且最终诞生了可搭乘式的机械体マリオネット。人们将其称为マリオネーションギア……”

今天，对主角来说是个值得高兴的日子，作为一名マリオネーションギア的见习驾驶员，终于有了自己可以驾驶的第一部机体——人形骑士ゴッドフリード G4。虽然这玩意儿的名字了得（熟悉《SEED》的人一定对这个名字相当熟悉），但实际上却是台古董机……不过不管怎么说，有了自己可以使用的机体，总是件值得高兴的事。在进行了指纹确认后，这台古旧的机体终于又一次站立了起来。但出了仓库没多久就遇到了工房主来催促主角快点工作。此时突然警报声大作，原来街道上出现了自动人形——オートマソ。自动人形是天才制造师ファウスド制作的机器人，作为マリオネーションギア历史上最大的进步，自动人形将无人驾驶变成可能，但最大的问题是自动人形的思考程序很不稳定，经常出现暴走现象，不久前就曾经有一条街道被暴走的自动人形所破坏。但在连工房主都不知情的情况下，主角凭借G4所隐藏的秘密武器下成功击败了暴走的自动人形。

NO 0

第一部分控制机器人走到门口即可。剧情后进入第二部分，将金属运回工厂。接触金属即可将其拿起，之后返回工厂。第三部分是初次的战斗，因此难度不大，在控制台左边多点击几下就能出现隐藏的攻击按钮，武器有发射导弹的远程攻击和全身放电的近身攻击两种，很容易就能击败敌人。要注意的是武器是有数量限制的，如果全部用完仍没有击败敌人的话就只有等着被宰割了。



第一幕 近代人形を求めて

“ゴッドフリード已经是数十年前的产物了，而当今的新型机械发展速度也达到了前所未有的程度，不同工房所生产的人形机械在外形、能力等各方面都不同。而我的梦想，则是能够将其全部都收集。”

NO 1 人形使いの心得 その1

主角出人意料地使用古董机打败了新型的自动人形，尽管工房主对主角这样的冒险行为进行了斥责，但仍然觉得主角有着不同于常人的天赋，因此决定带领大家前往大陆北端的城市クロノタウソ，提高大家的见识和能力。

NO 2 人形使いの心得 その2

详细对玩家解说マリオネーションギア的控制方法。

NO 3 人形使いの心得 その3

教导玩家如何搬运战场上的物体。

（进入第一幕后可以回到ガロイ工房，在

这里可以查看人物图鉴，并能够使用所得到的设计图进行新机体的开发，当然前提是要有足够的金钱。此外还能对游戏的画面和音量进行设定。）

NO 4 レトログラードへの旅

一路来到了人形历史博物馆，这里有着大量的早期的机体。馆长在介绍了机械人形的诞生历史后，让主角亲身体验下驾驶提线式的人形。

这台机体的控制器只有一个，将触摸屏中的提线拉起就能使机体抬手拿起岩石，松开的话就会放下。要在4分钟内将3块岩石搬到指定的黄色区域内，熟悉下控制后很快就能完成任务。

NO 5 古き骑士

仍然是在博物馆中，这次馆长让主角驾驶的是人形骑士スレイフ，虽然是几十年前的作品，但是其手中大剑的威力却丝毫不逊于现代机体。这时街道上又出现了暴走的自动人形，并一路冲向博物馆。为了保护馆内大量的历史遗物，主角再次与自动人形展开了战斗。

控制台上有两个齿轮，右边一个控制剑的上下摆动，左边的控制上身的摆动，快速转动齿轮挥剑就能对敌人造成伤害。由于没有了远程武器，难度比之前上升了不少。

（过关后地图上出现博物馆，在这里可以查看所有得到的人形机械。）

NO 6 近代人形を求めて

对几经周折依然只有旧型机械，クイ强烈提出要购买新设备，但工房的预算却不尽如人意。虽然没有足够的资金，不过工房主还是打算带众人去アイゼンベルグ去见识下新型的人形机械。作为世界上最大的人形机械技术集合地，世界八大工房中有三个就在这里。

NO 7 アイゼンベルグへの旅

旅行的路上，工房主对主角介绍了世界八大工房——轮、木、爆、忍、弹、暗、重、圆。其中轮工房、重工房以及就在アイゼンベルグ里。轮工房的代表人行机械大都在速度上有极大的优势，武器方面主要是剑，而重工房开发的则多为建筑机械，力量均十分强劲，最后的木工房开发的是昆虫型机械，具有移动稳定的特点，而武器方面也极其多样。看来购买哪里的人形机械还得好好考虑一下。

NO 8 アイゼンベルグ到着

在经历了长途跋涉后，终于来到了アイゼンベルグ。众人马不停蹄的赶往第一个目标——轮工房。

NO 9 轮工房を目指せ

作为八大工房中最大的一家，轮工房无论在产量还是技术上都相当有实力。没想到工房主竟和这里的工房主有交情，一阵寒暄之后，对方展示了轮工房的最新力作——人形武者ガウス。搭载有变形能力的这部机体，无论在移动还是攻击上都有着相当出色的性能。不过价格暂时还无法承受得起。

NO 10 重工房を目指せ

工房主再次依靠他的关系网，使众人成功参观了重工房的最新作。

NO 11 木工房を目指せ

木工房具有当今最强的技术力，虽然机械产量不多，却一直受到专家的肯定。所参观的最新作在武器的配备上相当惊人。出人意料的是工房主竟然是位美女，而更让人大跌眼镜的是她竟然也认识我们的工房主……

NO 12 ラソバート

由于严重缺少购买新机械的资金，工房主决定接一些运输的活来筹集资金。首先来到一处旧工厂，购买一些强化零件。在听说了打败自动人形竟然是个小孩时，厂主无论如



何都不能相信，于是决定和主角来一次战斗。但在被打败后彻底信服了，更将自己使用的爆工厂出品的旧机器人送给主角。

对方能发射炮弹，不过射程很近，近身后狠狠攻击吧。

NO 13 资金稼ぎ

终于接到了第一份工作，在限定时间内清理居民区的铁块。完成后从工房主那里得到了2000元，这下终于能买得起新机体了。

NO 14 铁道と岩石

2分钟内清理铁轨上的5块岩石。

NO 15 ビル撤去

依旧是工作，这次是要在3分钟内将黄色区域内的房屋全部清除，搬出范围或者摧毁都可以。

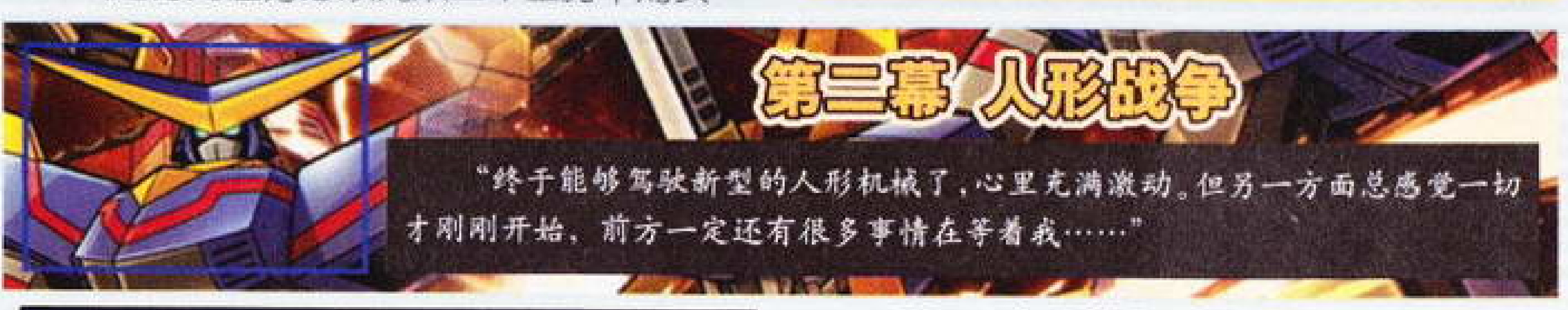
NO 16 街道封锁

（进行此任务必须先从三个工房中购买一新机体才能开始）在一处桥边，发现两台暴走的机械正在袭击一辆卡车，众人决定上前帮忙解围，同时也好试一试新机体的力量。



マリオネーションギア协会

从这里了解到自动人形暴走的源头来自人形都市，但具体原因目前还不清楚，只有等待继续调查。（以后每当协会的点变红时就能从这里获得新的信息。而当遇到没有新道路出现的时候来这里收集点信息就能继续前进。）



NO 17 もう一人の人形使い

自动人形大量暴走的事暂时只有委托协会去调查，而工房里则又来了一名见习驾驶员，让大家吃惊的是新人竟然是个女孩。而想要出风头的クイ被好好地耍了一把……

NO 18 整备する午后

在这里工房主会对主角说明机体的整备，战斗后机体损伤的计算等情况。

NO 19 大扫除の日

工房主命令三人进行车内的打扫，而アソマリー则丢下句"这都是女仆干的活"后独自离开了，把剩下的活全都交给了两人。原来她是优秀驾驶员辈出的ダンクール家族的大小姐……

NO 20 次の日も大扫除

又是一个扫除日，面对仍不肯干活的アソマリー的，クイ想以前辈的身份来教育她，但结果自然是又被耍了一通……

NO 21 アソマリーゲーム フェイズ1

アソマリー的机体终于到了，是一架圆工房的新型机。同时送来的还有两架奇怪的机器，藐视主角的アソマリー向主角宣战，用那两架玩具一样的机体来一场比赛。

比赛谁破坏的目标物多，由于大部分机体的移动速度很慢，因此最好有轮工房的机体，靠车形态来减少移动时间，胜利并不是很难。

NO 22 アソマリーゲーム フェイズ2

不甘心服输的アソマリー又一次向主角挑战，要用自己的"蜗牛"机来一场赛跑。

别以为アソマリー的机器长得像蜗牛速度就不怎样，人家跑得快着呢。路上还要小心红色的油罐建筑，碰到的话会发生爆炸。这里

可以要点招数，把アソマリー往油罐上顶，利用其被炸的时间轻松跑到终点。

NO23 オートガンナー

再次发生自动人形暴走事件，这次的情况更为严重，暴走的机体上装有旋转加农炮，极具威胁。为了避免更大事故的发生，主角再次与自动人形展开了战斗。

敌人的加农炮射击速度不慢，威力也很大。用轮工房的机体变形后可以轻松接近敌人，之后只要不给其开炮的机会，不停攻击就能获胜。

NO24 长弓の骑士

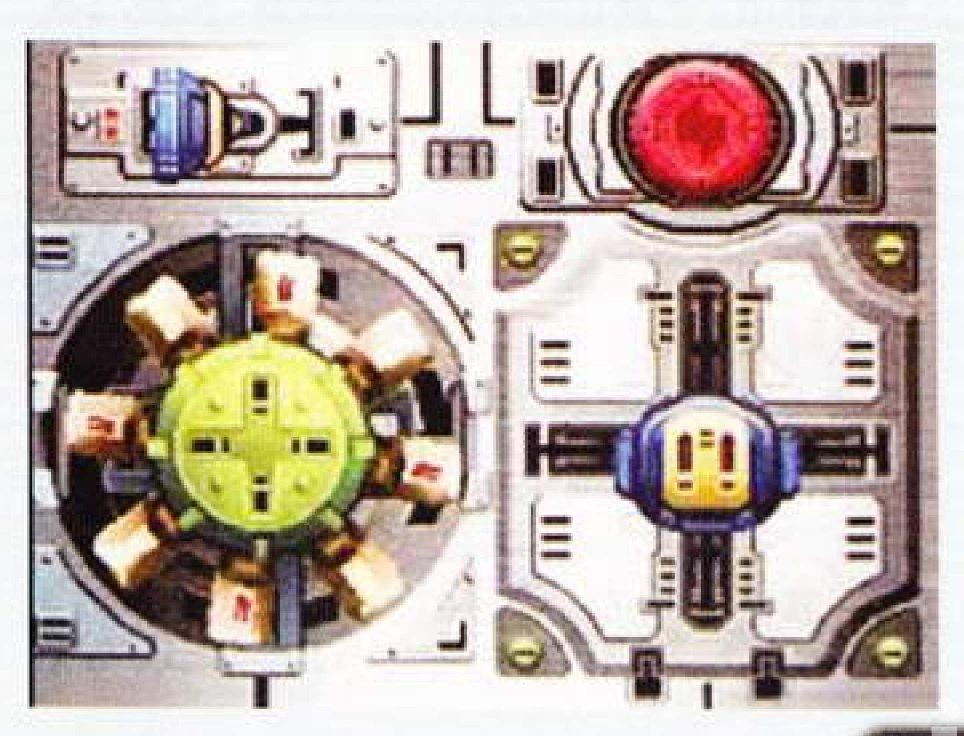
通过刚才的一战，クイ感到远程射击型人形的不足，于是询问アソマリー，得知弓工房的存在。在与工房主商量之后，一行人决定前往那里寻求射击型人形。但アソマリー似乎认定不可能得到那的机体……来到弓工房后，得知这里由于自动人形暴走的关系，已经接到了众多的定单，整个工房都忙不过来。这时，弓工房的少女驾驶员巫女川エリー走了出来，提出和多次战胜自动人形的主角战斗，只要能打败自己就将长弓人形送给主角。

因为敌人也是远程射击的缘故，因此要先近身后再进攻才能有所成效。和前一仗打法类似，获胜后长弓人形オーファ入手。

NO24 アソマリーゲーム フェイズ3

不甘心的アソマリー再次提出和主角比试，这次她终于决定使用自己的机体认真来一次比赛了。

使用刚得到的长弓人形，可以不费吹灰之力就打败アソマリー。不过再次被击败的アソマリー似乎还不服输……



NO26 人形船到着

アソマリー再次从家里收到了发来的人形，这次她把自己最强的机体——人形船タイタス号带到了工房，打算在下一个模拟战时打败主角。

NO27 アソマリーゲーム フェイズ4

再一次与アソマリー的战斗，她的人形船攻击力极高，两发炮弹就能结束战斗，因此接近战很危险。不过好在她的炮弹射程有限，仍使用长弓人形从远处射击就能获胜。

NO28 アソマリーのいない日

第二天早上，众人惊讶的发现アソマリー失踪了……会去哪了呢？众人着急地搜索着附近的区域，但仍没有结果……

NO29 小型人形飞来

飞行的小型侦察用自动人形，一行人准备出击将其消灭。这时协会的人出现，告诉大家周围一定有控制这种小型人形的装置，在其帮助下，摧毁了战场上的两个红色信号发射器，这才打败敌人。

必须先攻击两个红色机械再消灭小型人形才能获胜，否则会不断地出现小型人形。

NO30 アーストンの危机

在弓工房所在的城市アーストン中也出现了之前的信号发射器，随之而来的是大量的自动人形，在与弓工房的驾驶员エリー的配合下，顺利地击倒了敌人，保护了城市。

エリー会从远处射击援助，先快速移动到两个发射器的后方，避开自动人形的视线专心攻击发射器，成功的话胜利就只是时间问题了。

NO31 オートマン军团あらわる

又有暴走的自动人形出现，数量更是达到了前所未有的3台……

已经多次与这种独臂的敌人战斗，相信不会构成什么威胁，数量不是大问题，完全能够做到逐个击破。

NO32 自动人形大进击

又是暴走人形的进攻，并且数量上再次

增加。战斗后，工房主从协会得到了一个不好的消息，大量的自动人形在人形王的指挥下向人类居住的城市发起进攻。

对付两个装旋转加农炮以及两个飞行炮塔。敌人炮火很密集，注意不要陷入敌人中间被两边夹击，要从其背后分别击破。

NO33 トゥールピオン

一行人来到圆工房的所在地寻求新的人形。在回答了其工房主的提问后，众人参观了圆工房的新型机械。不过クイ对这按老式机体设计的机械所开出的高昂价格感到不满。

NO34 オートマン战争 开战

大量的自动人形突破了守卫队的防御，在城市中大肆破坏。一场恶战又在所难免。

敌人有4架飞行炮台和4台自动人形，虽然敌人数量很多，但好在它们的位置比较分散，方便逐个击破。

NO35 クロノタウン爆散?

城市中心突然出现了巨大的炸弹，并且即将爆炸，城市随时可能被摧毁。关键时刻，主角担当起了除爆的工作。

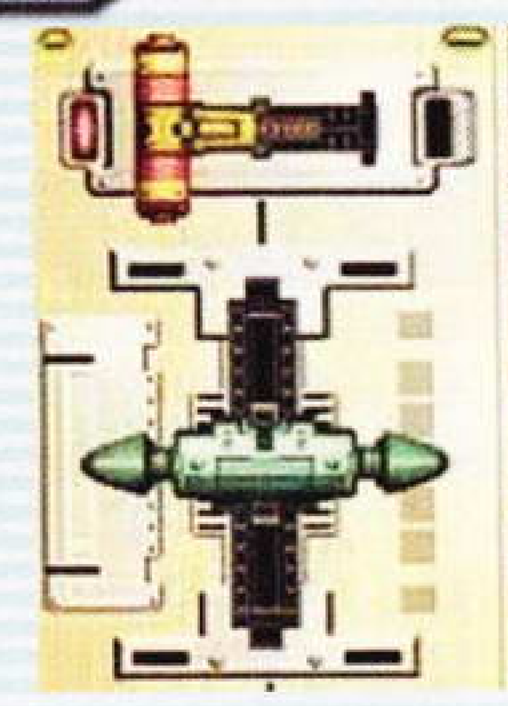
40秒内把炸弹带到黄色区域内。由于只有40秒的时间，因此在机体的选择上要考虑其移动速度。

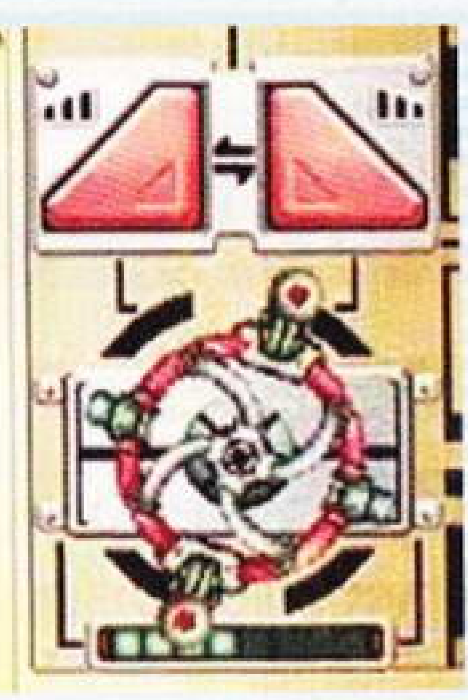
NO36 アイゼン街道の死斗

大量的敌人集中对アイゼンベルグ展开猛烈进攻，随着防卫部队的一支支地消失，危险即将逼近城市的主要街道。而主角一行人在持续的战斗中也渐渐变得难以招架，好在アンマリー及时出现，与主角合力将敌人消灭。

首先主角一人要面对分两批出现的6台自动人形，由于很容易被夹击，因此难度比较







大，时刻注意保持距离，不要陷入包围圈。关卡的后半部分，アンマリー会和主角一起战斗，不过此时的对手已经换成了相对较弱的飞行炮台……

NO37 アイゼンベルグ坏灭?

当众人接到电话，赶到被袭击的アイゼンベルグ时，城市的一部分已经被完全破坏了。当前能做的只有尽可能消灭敌人，减少进一步的损失。

首先和アンマリー配合，与大量的飞行炮台战斗，之后主角会赶去城外，与エリー合作战斗，敌人数量很多，配合エリー的掩护不要给敌人以反击的机会。

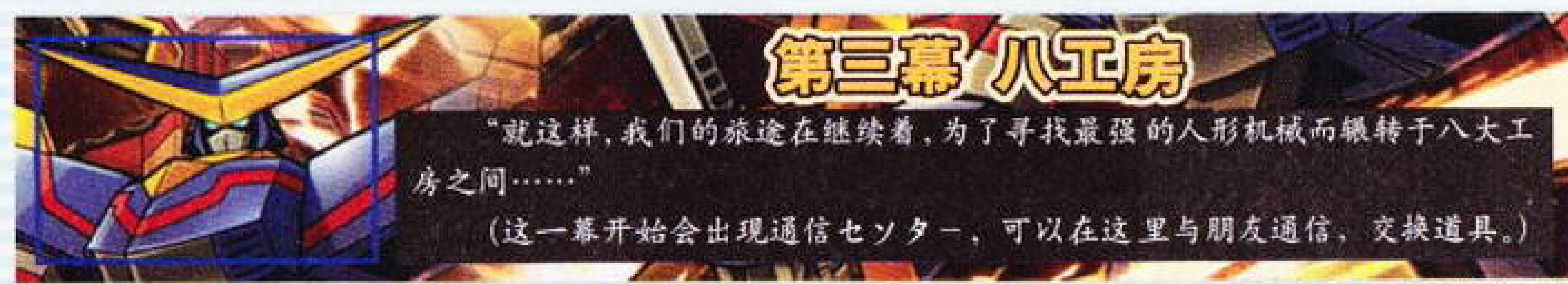
NO38 ラストバトル

在主角离开之后，独自战斗着的エリー面前，突然出现了人形王将其一击打倒在地，进入城里的人形王径直向战斗着的两人走去。面对巨大的敌人，アンマリー在克服了自己的恐惧后，决定不接受逃跑的命令，打算与世界最强的人形机械做一个了解。

人形王的攻击很高，并且远程和近身攻击两者方式兼顾。快速近身后，配合掩护不断对其攻击，不要让其有反击的机会，反复几次后即可获得胜利。

NO39 后日谈

事后的调查表明，之前被击倒的大型机器人确实是人形王。而在其被消灭后，所有的自动人形开始撤退，人形都市也进入了防御模式。但调查同样显示了人形王的性能并没有被完全发挥出来。因此，下个出现的人形王可能具有更加难以想象的力量。为了加强自身的战斗力，一行人又开始了新的旅行。



"就这样，我们的旅途在继续着，为了寻找最强的人形机械而辗转于八大工房之间……"

（这一幕开始会出现通信センター，可以在这里与朋友通信，交换道具。）

NO40 检问

一行人一路前进，在一座桥附近，遇到了正在执行防御工作的军队士兵。但其负责人却以身分不明为理由禁止大家通过桥梁……

NO41 ジャワー大佐怒る

城市里出现了自动人形，为了抵御其进攻，主角再次坐上机体准备战斗，却被刚才的防御军负责人看见，误以为是破坏分子的同伙……既然解释没有用，那就只有通过战斗来解决问题了。

NO42 トーテムの谜

自动人形在城里放置了大量能够停止人型机械活动的装置——トーテム，而アソマリー的机体已经被破坏了，现在只有主角一人能够执行破坏トーテム的任务。

2分10秒内破坏15个装置，难度主要集中在地图很大，不知道下一步该往哪走。因此关键是对15个装置的位置要熟，这样的话完成任务不是大问题。

NO43 トーテム・クラッシュ P1

刚离开没多久就又接到电话，得知城里再次被放置了大量トーテム。这一次エリー也赶来帮忙。

虽然エリー是来帮忙的，但胜利条件却要求比エリー破坏更多的目标，抓紧时间吧。

NO44 トーテム・クラッシュ P2

接到另一处被放置トーテム的消息，众人立刻赶了过去。而这一次与主角共同作战的是一部被称为黑色之星的神秘机体……

和刚才的战斗几乎没什么区别，只是NPC的速度快了一些，熟悉地形后难度并不大。

NO45 ルゴールの秘密

クイ提出去拥有最强威力的人形制造地弹工房购买机体，但却从工房主那得知，弹工房所在的城市ルゴール是个相当危险的地方……

NO46 バトルトーナメント 1回战

由协会组织、定期举办的MG武道赛，是一场由8支参赛队伍角逐冠军的比赛，由于弓工房全力赞助的关系，今年的冠军将有机会赢得购买弓工房新锐机体的资格。据说去年的冠军是一名只有13岁的少年，到底主角能不能破这个记录呢？

很普通的比赛，对手是近战型，不要给其攻击的机会。

NO47 バトルトーナメント 2回战

半决赛的对手是エリー，这次她驾驶的仍是弓工房的机体，但却是最新的实验机体，似乎有着什么秘密能力。

由于敌人是远程攻击型，因此使用近身后密集攻击的方式不难获胜，但也要小心敌人的攻击，威力非常大。

NO48 バトルトーナメント 决胜战

终于进入了决赛，而对手是去年的冠军。两个只相差一岁的少年，究竟谁才是世界最强的人形驾驶员呢？

敌人的威力和攻击速度都很快，近战不一定能占到优势，使用弓工房的机体从远处攻击是个比较安全的打法。

NO49 爆工房への旅

由于开发核击人形而一夜之间被毁灭的



爆工房在山中开辟了新的工厂，为了调查情况，一行人决定前往那里。路上从协会的人那里得知，山上的遗迹有着奇怪的力量，能够使装有电子设备的人形机械停止活动……

NO50 古代遗迹突破

圆工房的机体不带有电子设备，因此可以在遗迹中通行，但没走几步，就遇到了人们所说的“巨人”……

这一战其实难度并不大，只是由于强制要求换机体可能有些控制上的不适应。

NO51 禁断の爆烟

随着在山内的深入，竟然遇到了爆工房的无人防御机——爆碎人形，看来目标就在不远处了。

敌人的爆弹威力极大，不过好在射击速度很慢，不要给它攻击的机会。

NO52 核击人形

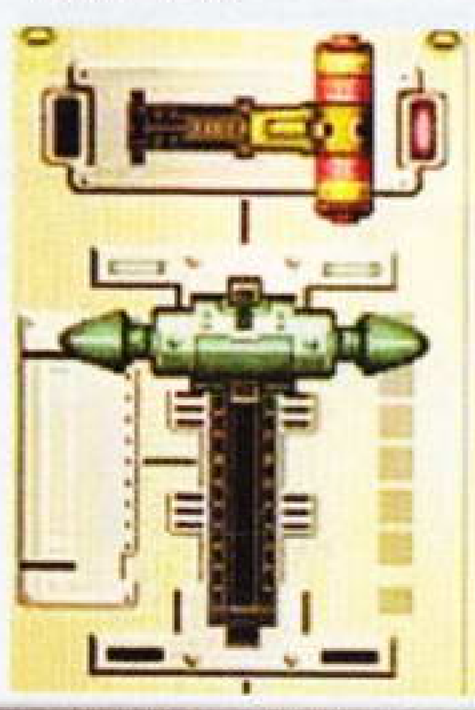
随着进一步的深入，众人的面前出现了意想不到的机体——核击人形。由于载有核弹，不能贸然攻击，只有想办法引诱其坠崖。

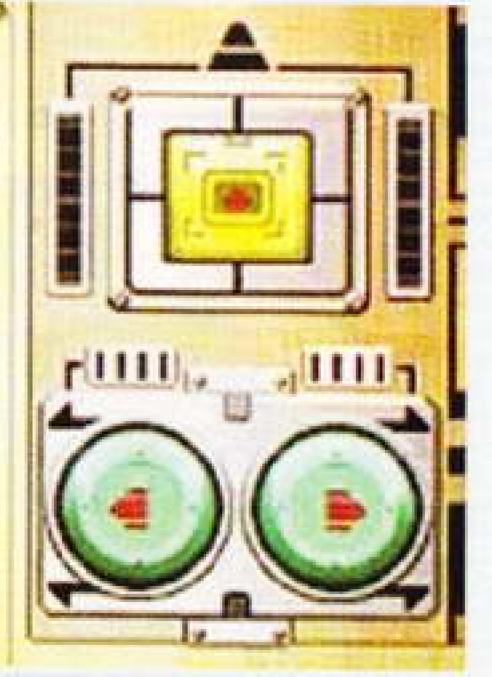
核弹的威力应该不用多说什么，被炸的话多半被秒杀，不过这核弹的飞行速度让人纳闷它到底是怎么能够摆脱地心引力的……开战后快速移动到两边的悬崖上，由于敌人只会直线向你移动，因此很快就能看到胜利了。

NO53 忍工房への旅

下一个目标是前往忍工房，但在路上遇到了忍者的阻拦。

敌人会全身放电，以及正面的中距离喷火攻击，连续伤害非常厉害。而且敌人体积小，近战也难以取得优势，因此用长弓人形会有利一些。







NO54 忍びの里へ

来到忍工房所在的村落，发现这里也正受到自动人形的攻击，刚才在村口守护的机体也出现了，与其一起消灭入侵者。

虽然同伴从蛤蟆变成了人形，但攻击效率却相当低，因此就不要太指望他了。

NO55 荒野の决斗

在前往ルゴール的路上，遇到了不明身分的机体攻击，为了保护运输车不得已只有选择战斗。

用长弓从远处攻击能够轻松获胜，小心别打到运输车。

NO56 ルゴール到着

终于到达ルゴール，以后就可以买到弹工房的机体了。

NO57 忍工房の危机

回去的路上发现忍工房又受到了自动人形的攻击，更糟糕的是所有敌人都有不同程度强化……

敌人从之前的独臂变成了双手，除了防御更强外，并没有厉害多少，轻取之。

NO58 危うし！アソマリー！

回到工房时，发现アソマリー正在与进攻的自动人形苦战。

不要只顾战斗而不管アソマリー，如果她被击败的战斗也就结束了。

NO59 カフェアリスの物语 第一幕

在工房附近，クイ遇到了曾经的同学，得知她现在正在经营茶馆。这时又有自动人形

出现了。

对付三架传统敌机，没什么难度。

NO 60 カフェアリスの物 第二幕

クイ的同学说自家茶馆的生意不太好，希望能够帮忙搬到车站边上……（汗，这也行……）

地图上有两个自动人形捣乱，建议先消灭他们，之后把茶馆运到火车站附近即可。

NO 61 グラソプリ・ロード X1

从正在测试车速的エリー那得知，グラソプリ大赛即将举行，这是一个以最速为目标的大赛，而エリー也准备参赛，希望主角能够陪她做一次练习。

エリー的车速不慢，正常情况较难超越，转弯时多走走边角即可。

NO 62 グラソプリ・ロード X2

又遇到了MG武道会决赛上的对手，他也要参加グラソプリ，作为练习，也来找主角挑战。

这关赛道上弯道很关，掌握好几个重要的拐角是关键。

NO 63 グラソプリ・ロード X3

三人的城市车赛，比较有难度的一关，多用撞车来逼退对手。要注意的在一处有红色油罐的转弯处不能从草坪通过，否则即使获得第一也会算输。

NO 64 グラソプリ・ロード X4

与エリー在忍工房的车赛，看谁破坏的トーテム数更多。

NO 65 グラソプリ・ロード X5

与谜之机体黑色之星的车赛，对手速度很快，直线根本不可能追上。有两处弯道可以从草坪上通过，大大节约时间，是胜利的关键。

NO 66 グラソプリ・ロード X6

终于到了グラソプリ比赛的日子，通过激烈的角逐，主角又获得了一个世界之最的称号……

道路中有妨碍玩家的机体，不过应该对NPC的威胁更大些，靠走草坪来赢得最后的冠军吧。

NO 67 暗い预兆

原本平静的大街上竟然出现秘密开发的军用人形机械，事态究竟会怎么发展呢？

NO 68 导く者

把战场上的运输车引导到黄色区域内。靠近后运输车就会跟随玩家前进，但不能跑得太快。

NO 69 巨石の丘へ

前来委托事务的女孩アニー竟是クイ在学校时最害怕的同学，这让工房主笑得不能自已。不过话说回来，委托的事情竟是为了装饰自家的房子而搬十个石像……

6分钟内运10个石像到黄色范围内，石像有很多，大可挑距离近的搬。

NO 70 ゴールドラッシュ

再一次接到アニー的委托，这次的任务是帮她家把金块运送到火车站……

3分钟内把5块金块搬到黄色区域，难度和前一个任务基本相当。

NO 71 コマンドティーガー

之前所遇见的军用人形竟然出现在了城市里，并向护卫队发起攻击，众人见状便上前击退了他们，取得了守卫队的信任。

敌人的射击速度很快，近身后要把敌人打散，否则会很危险。

NO 72 ラトラパソト到着

大家来到了科学之都ラトラパソト，近



年来逐渐发展起来的特工房就在这里。

NO 73 ハンターL

再一次遭遇了之前所遇见的军用人形，看起来像是为了上次的失败而来。

敌人有3台，炮弹很密集，可以考虑在敌人身后攻击，借敌人的机体来防御导弹。因为所有的攻击都是不分敌我的。

NO 74 ジャングル到着

在大家在森林里休整的时候突然遇到一架神秘的机体，刚想上前调查时却发现有数台自动人形跟在其身后。

NO 75 人形兽、怒る！

在打败了自动人形后，没想到之前的神秘机体也向主角发起了进攻。

敌人近身招数巨大，虽然也有远程的导弹，但还是建议从远处击破。

NO 76 ジャングルの死斗

随着神秘机体逃跑的方向，众人来到了一所房屋前，原来这里是牙工房。在与其携手打退了再次尾随而来的自动人形后就能从这里购买机体了。

同伴的攻击主动且范围很广，为避免误伤，因此还是建议在后方援助比较好。

NO 77 ガケ崩れをこえて

在山上再次遇到了之前的运输车，由于遭到自动人形的攻击再次陷入危机。

不用管路上的岩石，一路过去把运输车搬回来就成，但要小心别把车碰到岩石。

NO 78 カー・クラッシュ

エリー遭到一群不明身分的人攻击，救下才知道原来又是佣兵团的那帮家伙。

用车形的机体撞它们几次就能消灭他们，但要注意不能碰到其车头。

NO 79 符合铳士诞生！

弹工房的最新机体诞生了，号称完美，因此想找主角来测试下性能。

不愧是弹工房的最高作品，搭配的远程武器种类惊人，不过近身后真的差不多只有待宰的份了。

NO 80 パットンVSティーガー

再次回到博物馆体验旧机器的时候突然出现了佣兵团的部队。

合力消灭4架敌机，由于都是分别出现，因此没什么难度。

NO 81 ナイトシェイド侵攻

得到情报，佣兵团打算对忍工房发起攻击，于是赶去援助。

虽然有5个敌人，但很容易就能逐个击破。不过要注意保护忍工房。

NO 82 忍びの里陷落

刚想坐下喝口茶，佣兵团的第二批部队又紧跟了上来。

由于敌人比较密集，选择从远处攻击会比较好。

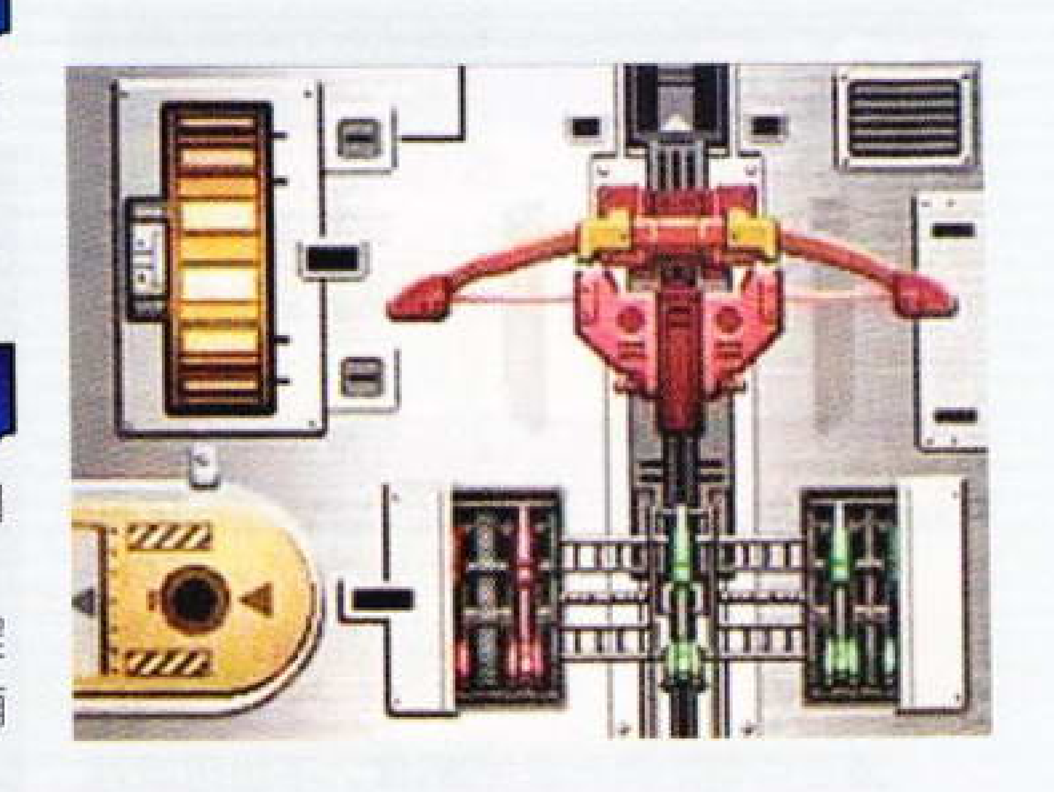
NO 83 ハンターJ

路上发现佣兵团正在做大量物资的准备，看起来打算对某地进行总攻。

NO 84 人形时代の终焉

果然，佣兵团集结了所有的兵力，大约100多台机体，开往主角所在城市，誓要将碍事者铲除干净，但在同伴们的协力之下，终于将这支作恶多端的部队彻底击溃。

这里要进行连续5场车轮战，前4场都有不同的同伴协助，它们实力都能够独当一面，因此只要保护好自己就可以。最后一场，主角一人要面对6个敌人。可以第一次体会到什么叫枪林弹雨的感觉。整场战斗建议用弓工房的机体进行会比较容易。





第四幕 人形狩り

"虽然粉碎了作恶的佣兵团，但世界并没有就此回到和平，渐渐被人遗忘的人形都市即将开始新一轮的攻击……"

NO85 オートマソ再进击

消失了很久的自动人形再次出现了，并且智能更高，破坏力更大……

敌人的攻击仍没多大变化，对于机体性能已经大幅提高的玩家来说丝毫没有威胁。

NO86 战い终わった夜に

クイ和アソマリー在修理间的夜话。经过了那么多战斗，アソマリー也开始学会理解他人了。

NO87 カフエアリスの物语 第三幕

又遇到了之前开茶馆的女孩，这次她又有麻烦了，原来周围新开的两家店铺把 她的生意都抢光了。借着自动人形再次出现的机会，她希望主角能破坏那两家店……

敌人没什么特色，只是要先拆了那两家汉堡店才行……（女人真是可怕。）

NO88 沙漠の遭遇

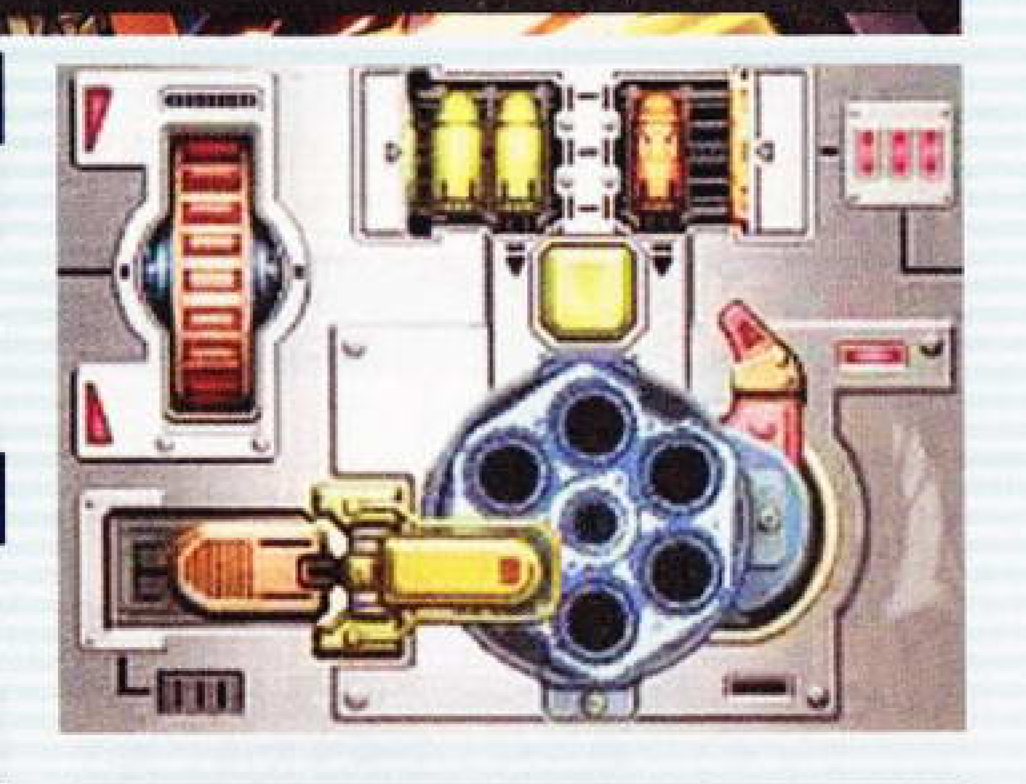
在沙漠中遇到了大量自动人形的攻击，不过有同伴帮助，战斗还算简单。

NO89 カフエアリスの物语 第四幕

又是茶馆女……这次她竟然嫌周围的建筑太高挡了她家的茶馆，希望主角能搬掉所有周围的建筑。而这个时候，自动人形又奇迹般地出现了……

两个敌人很碍事，先消灭之。然后再慢慢把黄色区域里的建筑给拆了。





NO90 ダソクールの后继者

曾经在沙漠中帮助过主角的红色机体来到了工房，原来他是アソマリー的弟弟。对于姐姐在这样一间小工房，他感觉损害了家族的尊严。于是要和主角来一次战斗来证明实力。

小心他的远程攻击，近身后猛砍即可。

NO91 マリオネット GP 第一预选

又到了一年一度机械人形 GP 大赛的时候，不仅主角参赛了预选，很多熟悉的人也都赶来参加比赛。

赛道很宽，因此超车相当容易。

NO92 マリオネット GP 第二预选

赛场改在了街道中，并且还有自动人形出现在赛场上……

弯道相当多，利用跑草坪来把握好几个重要的转弯点很容易就成甩开对手。

NO93 マリオネット GP 本战

终于到了决赛，赛道和第一预选时一样，只是要跑 5 圈，向着冠军冲刺吧。

NO94 黄金の国ジャグルール

刚来到黄金都市就遇见了新型的自动人形，好在有牙工房的协助。但敌人却在收集到战斗数据后就离开了……

新敌人的火力很集中，但每两次攻击之

间都有长时间的停顿，近身后不要让它有开炮的机会。

NO95 人形狩り

从エリー那得知，人形都市的终极机械人已经完成了，其力量可以对付当今所有的人形机械，并且已经有人成为了牺牲者……

NO96 マリオネーションキラー

与新型的人形机械杀手对决。

敌人除了HP和攻击力提升外，仍和之前没多大区别。轻松拿下。

NO97 アソマリー倒れる

アソマリー被三台人形杀手攻击，为了帮助她，又一场战斗在所难免。

由于敌人数量多且攻击力大，所以同样使用大威力的爆工房机体能速战速决，减少危险。

NO98 八工房会议开催

自动人形的威胁已经到了难以控制的地步，因此各大工房的工房主齐聚一堂商量对策。

NO99 最强を求めて

从十文字那里得知，各大工房已经开发出了各自最强的机体，准备迎接战斗。

NO100 神枪

挑战轮工房的最强人形。其近战速度非常快，只有保持距离射击才有机会获胜利。

NO101 十字弓



招数上除了威力更大之外，攻击方式和之前几个系列没太大区别。

NO102 重炮

重工房的最强人形除了威力巨大外就没有什么特点了。

NO103 强虫

除了体型小较难打中外，这机体实在愧对“最强”这两个字。

NO104 蒸气王

这架机体的近战攻击可以达到秒杀的地步，还是乖乖保持距离射击吧。

NO105 爆铳

又是一架玩具一般的机体，没有任何优点。

NO106 超电磁

乱射和正前方的激光扫射比较有威胁，防御也非常高，要速战速决。

NO107 突击

爆工房的最强人形，具有极强的连射性能。但是其弹道很窄，因此很容易回避。

NO108 裂空

不愧是忍者使用的机体，速度和突击能力非常强大，不过并不难应付。

NO109 核击人形完成

虽然爆工房最终还是完成了核击人形，但出于当前局势考虑威力大些总是好的……

NO110 兽王の永い眠り

来到牙工房时，得知最强人形兽王，不知为何仍没有觉醒……

NO111 决战！ラトラバソト

这一关中有大量的人形杀手，难度非常大。在选择机体上一定要特别小心，否则很可能输得没脾气。推荐使用忍工房的最强人形，陷入包围时比较容易脱出。

NO112 エリー倒れる

遇见陷入苦战的エリー，自然又要义不容辞的帮上一把。小心别让エリー敌人打倒。

NO113 袭击！八工房会议

自动人形突然出现在八工房会议的场所，主角奉命前去击退他们。从所救下军用人形那里，众工房主得到了一个不好的消息，人形王也已经开始量产了……

敌人只是那些自动人形，不要连那台军用的也一起收拾了。

NO114 侦察任务

在前往人形都市侦察的过程中，发现之前的运输车被扣留在那。立刻把它搬出来吧。

NO115 人形王の挑战

可怜的アッマリー再次陷入包围，被两台人形王迫击得毫无还手之力，并被带入人形都市之中……

NO116 人形都市

虽然世界最强的人形——兽王，仍没有完成，但通过这么多的战斗，似乎大家也都明白了一件事，那就是世界上并没有什么无敌的最强人形，如果说一定要有的话，那就是人的希望和信心。人形机械的过度发展，已经让人类迷失在力量之上。而现在，世界最强的人形就是主角所即将选择的，因为那承担着所有人类的希望……

最终的决战，共有4场战斗。第一场战斗只有主角一人孤军奋战，之后アッマリー得救，从第二场战斗开始就会协助战斗，第三场战斗要面对的是2个人形王，也许他们第一次出现时很厉害，但对于机体性能更进一步提升的主角来说也已经没有什么威胁了。最后出现的人形神速度很快，先防御它的大攻击，多试几次抓住其空隙后近身给予重创。顺利的话最后的胜利就在眼前了。

“就这样，我们的旅途结束了。但是，我还想再做一次旅行，希望有一天能够将自己的梦想，变成现实。”

游戏到这里就结束了，但是看看博物馆的列表中还有多少没收集到呢？任务又完成了多少呢？

向着收集全人形的目标而努力吧。



通关后会追加的关卡

NO117 兽王完成

敌人有霰弹枪，范围很大，如果实在接近不了它的话还是从远处射击吧，至少不会被霰弹枪秒杀。

NO118 兽王の试练

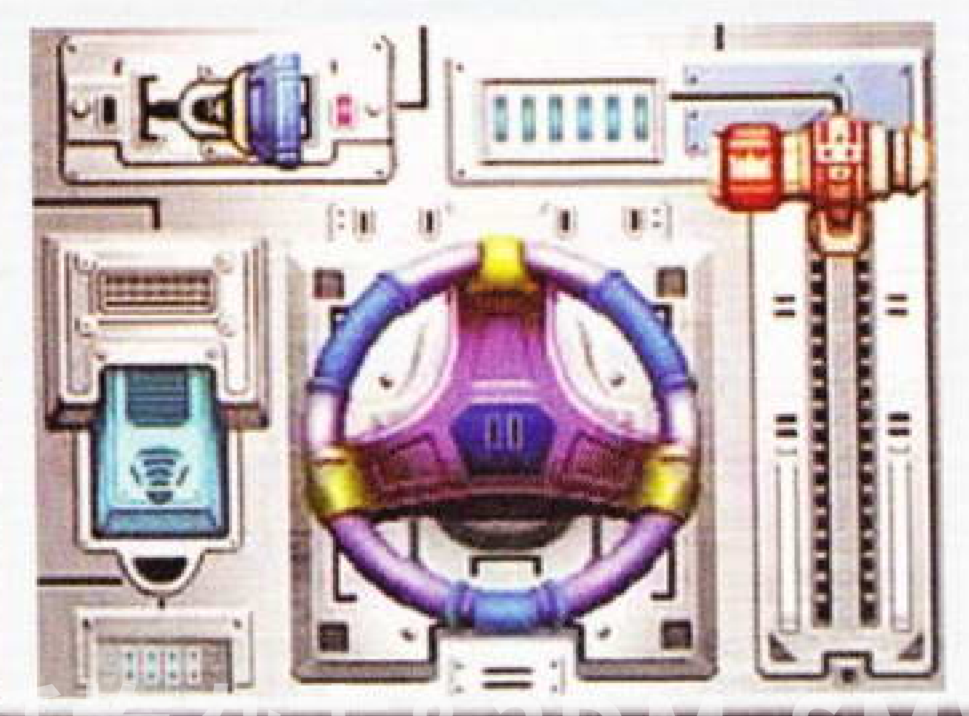
与兽王机的单挑，它不仅速度快，而且威力巨大。轮工房的长枪人形可以很简单地把它打倒，然后看准时机不要给其反击的机会。获胜后就能得到兽王机了。

NO119 もう一つの人形都市 前篇

这里有大量的敌人出现，最后更是有三台人形王压轴，即使使用刚得到的兽王机难度也相当大。不过更大的挑战还在后面。

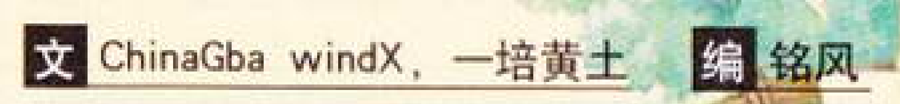
NO120 もう一つの人形都市 后篇

这关和上一关相似，只不过三台人形王换成了人形神……试着挑战下自己的极限吧！





作为NDS版的《新牧场物语》，游戏的主要内容变为了冒险，这让游戏中经营牧场的乐趣和目的有了改变。虽然会让系列老玩家有点不习惯，但本作幻想色彩浓厚的世界观和以及众多全新系统都让人有全新的感觉。同时作为一款A·RPG，本作的素质也是不错的哦。



魔法工厂 新牧场物语

ルーンファクトリー 新牧场物语

◆MMV◆A·RPG◆2006年8月24日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆512M◆4800日元
◆对应任天堂Wi－Fi连接◆推荐玩家年龄：全年龄



游戏系统详细介绍，让你的冒险更加轻松！

基本操作

十字键	移动
A键	拿(扔)物品。
B键	使用工具/吃下手中的食物。
X键	使用魔法/将手中的物品放入背包中。
Y键	将手中的物品放入背包。
START键	打开菜单。
SELECT键	开关角色面前的光标。
R键	按住后移动变为跑步。
L键	功能键，和其他按键配合后可开始更换装备，按左右选择。
L+A	更换手中的物品。
L+B	更换使用的工具。
L+X	更换使用的魔法。
L+SELECT	拍照(可在家中调查相框查看)。
触控笔	可点击屏幕上的某一格。点后主角会自动移动到格子旁边，当这个格子上有物品时角色会将其拿起来放入背包，用来出货十分方便。一次可通过点击预设9个格子。

主菜单介绍

装备	查看和更换当前主角的装备。由上至下分别为：工具、盾牌、魔法、饰品、饰品、手持。
スキル	主角的技能，通过各种行动来增加。
仲间	查看拥有的怪物同伴。
牧场	上屏可看到拥有金钱和木材等，下屏则可查看怪物小屋的情况。
出荷履历	查看各个种类物品的出荷情况。
仲良	可查看主角和镇中各个角色的友好度和爱情度，以及和怪物的友好度。
贵重品	查看当前拥有的贵重物品。



基本工具获得法

装备	入手条件	作用	装备	入手条件	作用
锄头	初期ミスト给予	耕种荒地	刷子	建造怪物小屋后フィル给予	给怪物刷毛
水壶	初期ミスト给予	浇水	剪刀	建造怪物小屋后カミュ给予	取羊毛
钓竿	海边的サラ给予	钓鱼	收集筐	建造怪物小屋后ノイマン给予	取蛋和蜂蜜
斧头	ビアンカ给予	伐木	挤奶器	建造怪物小屋后ジャコリヌス给予	取牛奶
镰刀	开垦自家牧场后ロゼッタ给予	锄草	空瓶	ミスト家橱柜中/富豪家地下室探险节的奖品	装药
锤子	カーマイト洞穴内开垦50块后オレ给予	采矿/破坏岩石/整理农田	雷达	カーマイト洞穴内イヴァン给予	探测召唤机关的数量
友情手套	进入カーマイト洞穴后タバサ给予	驯服怪物			

人物技能



在本作中，角色有很多技能（スキル），这些技能都有着等级。技能分为三类：体技系、头脑系、特殊系，不同种类技能的等级提升方法是不同的。体技系包括剑技、采掘、伐采、农耕和钓鱼。只需要不断使用相应工具就可提升技能等级，同时，随着技能等级的上升使用相应工具所消耗的RP值也会减少。头脑系包括药学、锻冶、装饰和料理。只有房屋扩建和购买厨房后才可相关活动。由于头脑系的技能等级直接关系到制造的成功率，所以要通过不断实践来增加。你可以通过什么材料都不放进行空合成，或者用只需要常见材料的简单合成来累积经验，增加等级。特殊系包括交流和露营。只要经常为牧场中的怪物擦洗身体和收获副产品，交流技能等级就会提升，而露营等级的提升方法是使用睡袋，使用一次可提升一级。

HP值/RP值

RP值(RUNE POWER)是本作中新增的数值，相当于气力值。当你使用工具(农具或剑)时就会减少，在没有气力的情况下使用工具会使HP减少，在受到敌人攻击时HP也会减少。如果在迷宫中冒险且没有RP，在挥剑时很容易让HP不知不觉减到很少，如果不在迷宫中种植一些农作物用以恢复RP值的话，很容易受到攻击而导致GAME OVER。当你在洞穴冒险时HP为0后，会直接GAME OVER。在洞穴外用工具让HP减为0后则只会累倒，立刻入住医院，在第二天的10点醒来。



农作物的育成



本作中农作物的育成方法和系列作品相同，先用锄头将荒地开垦出来，然后站在中间使用适合当前季节种植的种子，之后每天坚持浇水就可以收获果实了。本作的特殊之处在于能够在洞穴中进行耕种，每个洞穴内部都有可供耕种的土地，玩家可根据洞穴内部的季节来种植相应的种子。当一块9格的地上的农作物成熟后，上面会出现大地的结晶RUNE，主角可依靠这个来恢复RP值，这也是游戏中回复RP的最主要方法。

异常状态

本作中的怪物种类很多，其中某些怪物还会特殊攻击，会让主角陷入各种异常状态。本作中的异常状态的效力都是永久的，不可以通过睡觉来回复，要去医院花200元解除(也可通过魔法)。中了异常状态后会在HP下方以图标的形式显示，种类如下：

封印	绿色带叉的圆形符号，中了后不能使用魔法，工具也不能蓄力了。
剧毒	标志是骷髅，HP会随时间的流逝不断减少。用荒地里拾的解毒草(どく消し草)可解。
麻痹	标志是红色的闪电，中了后不能进行跑步，和怪物战斗时很不利。
满腹	红色的果实标志，在吃用料理后出现，作用是防止你不断地吃东西。
感冒	超过晚上12点才睡觉就会陷入此状态，使用工具和魔法消耗的RP或HP翻倍。

魔法效果一览



エスケープ	在洞穴内使用能直接来到入口处
テレポート	在洞穴外使用能直接飞到家门口
メディケーツヨン	解除封印外的异常状态，并回复一定HP
ファイアーボール	火球魔法
キュア	HP回复魔法
ウオーターレーザー	水柱魔法
インフェルノ	火柱魔法
クリムゾンファイア	岩浆攻击魔法
ルフトメッサー	风刃魔法
ストーンスパイク	石突魔法
ライフアブソーバー	吸血魔法
エクスプロージョン	爆炸魔法
アースクエイク	地震魔法
ミーティア	落石魔法
シュトルムウィント	旋风魔法

卡路迪亚镇全建筑物介绍

※介绍顺序从城镇左边到右边。

图书馆

开放时间 AM9：00～PM6：00
休息日 祝日

ラッセル管理的图书馆。从他那里可以买到锻造、装饰、调和和料理相关的配方，获得后当进行相关合成活动时才能查看到合成方法。在书架上还能查看到很多游戏相关的资料，而调查最内部一排的书架可购买魔法书，魔法书的种类会随着流程的进行而不断增加。



医院

开放时间 AM9：00～PM6：00(平日)
AM9：00～AM12：00(祝日)

当主角陷入异常状态后就要来到此处，和医生对话选用诊察来恢复正常。这里还出售各种恢复异常状态的药，也有让农作物生长迅速和等级上升的两种肥料(使用方法是扔到地里)。当主角拥有空瓶和药草后还能花钱请医生制作HP回复剂。

杂货店

开放时间 AM9：00～PM6：00
休息日 祝日

在这里可以买到各种种子，由于本作在洞穴内能够进行种植，而洞穴内的气候种类十分多，所以三个季节的种子都可买到。在这里还能购买到一些初级饰品，种类会随着流程而改变。通关后会追加各种矿石和金刚花的种子，不过生长周期相当长，只能在洞穴中种植。

酒 场

营业时间 AM12：00~PM11：00
休息日 月曜日

这里的主要作用就是出售一些做料理用的基本材料。

宿 屋

营业时间 AM9：00~PM6：00

有很多角色会在宿屋的房间里出现。



锻冶屋

营业时间 AM9：00~PM6：00
休息日 祝日，雨天

游戏初期的重要地点，玩家可在这里购买到武器。同时在收集齐材料后，也可将自己的农具托付给老铁匠锻造，花上几天时间再次来到这里就可以获得高等级的农具了。

海之家

营业时间 AM9：00~PM6：00
休息日 祝日

这里可买到冰激凌，橙汁和一些海产品。而这里最方便的作用是当你在海边钓了过多的鱼后可在这里直接卖掉。

温 泉

营业时间 PM3：00~PM11：00

支付10G后可回复HP和RP，每天只能使用一次



ノイマンズ公房

营业时间 AM9：00~PM6：00
休息日 祝日，雨天

在这里可以买到饲料、鸡蛋和一些时令水果。而这里的主要业务则是帮主角扩建自己的房屋，不过要花费20万G和2000个木材。付钱建设10天后房子才会建成，主角才能进行锻造、装饰等活动。

カミュズ公房

营业时间 AM9：00~PM6：00
休息日 祝日

在这可以买到饲料和牛奶。这里的主要业务是帮主角建造怪物小屋，要花费1000元和100木头。

教 会

开放时间 AM9：00~PM6：00

结婚用，同时也是祝日找人的最佳场所，因为很多人会在此处做礼拜。

村长的家

访问时间 AM9：00~PM6：00
休息日 祝日

当满足进入洞穴的条件后来到这里和村长对话，可获得通行证。



イヴァン

营业时间 AM9：00~PM9：00
休息日 除祝日外的所有日子

祝日才会出现在过道旁的行商人，会卖很多家庭装备给主角。出售的物品包括冰柜和厨房，各类加工机，橱柜和桌子，料理工具和大床。其中某些物品需要房屋扩建后才能购买。

ビアンカ的豪宅

访问时间 AM9：00~PM9：00

在这里的地下能够找到空瓶和“ロナベルティ”。

全节日介绍

节日是“《牧场》系列”所不可缺少的一个部分，本作当然也不例外。查看家中的日历就能得知村民的生日时间和节日的时间。在节日前一天，邮箱里也会发来通知。大部分节日的当天没什么特殊事件，不过去镇里和大家对话能增加一些友好度。

时间	名称	备注	时间	名称	备注
春1日	新年	/	夏26日	探险大会	在最快时间内拿回洞穴中的书（详细介绍见下）。
春18日	春感谢祭	送饼干或巧克力饼干给候补女友可大大增加爱情度	秋7日	收获祭	送蔬菜给村民。增加友好度。
春23日	卵大会	早晨记录后带着L型鸡蛋给广场的富豪就有一定几率获胜。奖品是空瓶和50000元。	秋17日	赏月	可邀请爱情度在4以上的女友去山顶赏月，活动要晚上才开始（能让爱情度大幅度上升）。
春27日	料理大会	根据富豪的题目回家制作相应的菜肴。	秋24日	羊毛祭	用S型羊毛就可获胜。
			秋29日	垂钓日	/
夏1日	海边开放	/	冬6日	冬感谢祭	早上和你爱情度最高的女友会送来巧克力。
夏18日	牛奶大会	早晨记录后带着牛奶给富豪便可。不同等级的牛奶获胜后获得的奖金也不同。	冬24日	圣诞夜	/
			冬30日	除夕	/

夏26日的探险大会是个获得木材的最好机会。到了当天后来到广场和村长对话后就开始了到カーマイト洞窟寻找书本的探险了。在50分钟内取回来就可获得最高奖励(10万元或1000木材)，不过想要顺利达成还是需要一点技巧的。首先你要装备エスケープ和テレポート这两个魔法，在和村长对话确认后立刻使用テレポート回到家门口，然后直冲カーマイト洞窟，在第一层过桥后绕过射箭的半兽人向上走，走过毒沼后从右边来到地下1层，接着经过记录点向下，调查红色蚂蚁内部的石头就可得到书了，然后用エスケープ后出洞，再用テレポート回家，接着直奔村长处就可以了。途中不要解毒，回去后可找医生。按上文所说的做的话在50分拿回书本绝对没问题。

卡路迪亚的冒险故事现在开始！

洞穴攻略注意事项

在洞穴中冒险是本作的最大创新之处，游戏最大的目的便是要玩家攻克8个洞穴，攻略洞穴时需要注意以下几点：

1.召唤机关会不断召唤怪物，攻略洞穴的目的便是消灭所有的召唤机关，进入最深处和BOSS战斗。

2.召唤机关在出洞后再次进入是会重新复活，所以一般先多刷点敌人，待到等级足够后一口气通过洞穴。

3.不要浪费攻击次数，尽量保证每下攻击都打到机关上，这样才不会浪费多余的RP值。

4.如果是晚上攻略洞穴的话，在PM11点后就可以用睡袋睡觉了，否则第2天是感冒状态，几乎不能作战。

5.干掉一个迷宫的BOSS后才能进入下一个洞穴。同时当前洞穴内土地的开垦数也关系到下一个迷宫的进入许可，所以练级时记得顺便开垦一下土地。

6.紫色的地面是毒沼，走上去会中毒。不能通过的火焰需要用水壶浇灭才能通过。

7.如果利用本身的能力突破有些困难的话，那就多带些回复药进来吧。同时种植农作物也是十分重要的，因为除了几个高级药品外，9格成熟的农作物上生成的RUNE能量是迷宫中回复RP值的惟一方法。

8.中了异常状态后记录也不会消失，所以在HP很少或是中毒时千万不要记录。避免出现怎么读档都是死的情况。



又是一年的新年，此时一名少年正吃力地走着，最后倒在了米斯特家门前。听到响声后米斯特从房屋中走了出来。

原来少年已经很多天没有吃东西了。听到这个消息，少女去屋中拿来了锄头和水壶……在学会了使用方法后少女终于拿来了面包和水。主角是一名丧失记忆的男子，现在无处可去。在互报了名字后米斯特带着主角来到了上方的牧场处，决定将牧场交给主角管理。

正当两人交谈时，出现了一个怪物……在主角的锄头攻击下，怪物化作一个光球飞走了。此时米斯特解释到，这里的武器和农具上都附着神奇的魔法，被击倒的魔物将被送回其原本所在的场所。怪物本是一种精灵，是不属于这个世界的，他们会出现，都是由于神秘的召唤机关在作祟。讲解过后给了主角种子，牧场生活也正式开始。

※最初来到牧场，和米斯特对话前可趁机耕种和清理土地上的杂物。

※在第一天有很多事情可做，大家可根据前文的基本装备获得法来将基本装备收集齐全。

※第一天你狂钓鱼，然后去酒场卖掉，第一天就能从伊万那里买到冰柜和厨房。

カーマイト洞窟

许可证条件：自家的牧场上开垦出100块土地

可收获矿石：クズ铁、铁、铜、银

这个迷宫位于米斯特家的右边，满足进入条件后找村长对话就能获得许可。内部的气候是春季，可在种子店购买适合的种子来种植。

初次进入时获得米斯特给予的逃脱魔法，能瞬间移动到入口，保命用。来到最后的门前，ザッハ会出现并给主角睡袋，能让主角在迷宫中休息，回复所有HP和一定的RP。干掉所有召唤机关后就能和BOSS战斗了。

BOSS大恶魔动作很好躲避，初期绕着它跑引诱其攻击后就能挥剑攻击了。在HP减少到一定量时BOSS会进入暴走状态，速度大大提升。此时他主要使用撞击，此时要耐心，等它拍胸怒吼时砍上两刀。当然如果你血多的话也可硬拼。

トロス洞穴

许可证条件：トロス洞穴开垦50块土地

可收获矿石：クズ铁、铁、铜、银、金、サファイヤ、ダイヤモンド

从主角家往左就能进入此洞穴，洞穴内的气候是秋季。内部会出现一些远距离攻击的魔法系怪物，要小心对付。这里有个水精灵十分有用，建议用手套抓一个(怪物详细情报会在后文介绍)。洞穴内的某些地点需要将挡路的冰块砸开才能进入，干掉所有机关便又可与BOSS战斗了。

这里的BOSS是奇美拉，擅长远距离攻击，不过此时也是你绕到BOSS背后或侧面发动攻击的最佳时机。此外BOSS还会冲刺攻击，破绽很小，能攻击到一下就不错了。暴走后BOSS的远距离攻击的范围会变大。

クレメンス洞穴

许可证条件：发生事件

可收获矿石：クズ铁、铁、铜、银、ルビー、ダイヤモンド、火の结晶

战胜奇美拉后和村长对话，他会叫你到温泉或图书馆放松一下。接着来到图书馆却发生了事件，原来セシリア(赛西利亚)进入了クレメンス洞穴，主角赶紧在去村长家说明情况，从而获得了通行证。

クレメンス洞穴位主角家左边的山腰处，洞内气候属于夏季。由于是火山洞穴，所以想要在内部种植农作物只能从外部带水进来。进入后一直往下行走，干掉绿色的巨人后就能找到赛西利亚了。

想要继续前进得用浇水将火熄灭，这里的BOSS是巨大植物，会喷毒攻击。此外还会召唤蜜蜂和蚂蚁，这两个怪物会让主角陷入毒和封印这两个状态。战斗十分混乱，技巧性不高，建议练下级后过来硬拼。胜利后米斯特和主角讨论到了召唤机关的事，联想到了基克斯帝国。

ギガント山

许可证条件：クレメンス洞穴中开垦100块土地

可收获矿石：クズ铁、铁、铜、银、金、ルビー、アメジスト、ダイヤモンド、地の结晶

从左边山顶右边的吊桥可进入ギガント山，这里的气候同样是夏季。从最初道路一直向右，最深处可找到奶牛，同时这里有一大批矿石，也可以钓鱼。

这里的BOSS是巨龙，它的主要的攻击方式就是甩尾。躲避攻击后进行三连击，不要怕它的反击，因为你的三连击会让它后退。BOSS还会使用喷火攻击，范围十分大。小心应战就可取胜了，胜利后获得龙鳞。

ミストブルーム洞窟

许可证条件：ギガント山上开垦100块土地

可收获矿石：クズ铁、金、アクアマリン、エメラルド、水の结晶

地图右下被湖水包围的洞穴，只有在冬天才能进入，内部的气候属于秋季。由于前几个迷宫并不难，一般夏天就能将它们攻破，所以到冬天的这段时间还是希望大家尽量能够扩建房屋，这样就能锻造武器和调和药品，让冬天的冒险更加轻松。

此外还有很多怪物只有这个洞穴里有，所以要多收集他们身上的材料(见后文)，不然只能等下一个冬天了。这里的BOSS是人鱼，会召唤精灵进行攻击。你要到处行走，当人鱼出现时赶紧跑到其身边攻击，然后躲开，因为它的音符攻击十分密集。胜利后此场景是钓鱼的最佳场所，很多高级的鱼仅在此出现。

カジミール遗迹

许可证条件：ミストブルーム洞窟内开垦100块土地

可收获矿石：クズ铁、铁、铜、银、金、プラチナ、风の结晶、エメラルド、小さな结晶

进入遗迹时夏罗音出现告诉主角，说此遗迹和神龙有关。而主角在山顶干掉的只是普通的龙而已。由于担心主角的实力，所以要求主角收集10个以上的同伴。

满足条件后进入内部，前进后不久发现一扇门无





法打开，上面写着要与大地的恩惠一同进入。于是在门前的土地上种植一亩土地的农作物(9格，萝卜生长最快)，当农作物成熟后门就会开启。

下楼后又发现一扇锁着的门，回到入口处和夏罗音对话，她告诉主角钥匙在遗迹守护者手里。然后从第一扇门右边的道路前进，原先的空地处会出现守护者，轻松解决后获得钥匙。然后破坏所有的机关就能进入最后的门和真正的守护者石巨人战斗了。



BOSS会发射手臂和火焰攻击，不过破绽很大。近身时要注意BOSS的连续攻击，攻击次数很高，伤害很大。战后，两人的讨论又将一切的元凶指向了基克斯帝国。

ダーナ洞窟

许可证条件：通过カジミール遗迹

可收获矿石：クズ铁、铁、金、プラチナ、サファイア、ダイアモンド、アクアマリン、アメジスト、ルビー

和主角探索到的情况相同，镇长这里也得到了基克斯帝国在ダーナ洞窟安放大型兵器的情报。不过这个情报还需要人去确认，于是主角便接下了这个任务。

这个洞穴道路十分复杂，在入口旁有个洞穴，用锄头耕最右下的一块地后可获得"冻てつくカギ"。接着继续前进，在进入洞穴后右边的出口被一扇门阻挡住了。此时要熄灭左上的火焰，然后在上方种植至少四块农地，这样才能让大门开启。

出去后，右边的门可以用之前获得的钥匙开启，然后的任务就是将所有的机关破坏，然后挑战BOSS。内部众人看到了错综复杂的铁路，之后神秘人物丽奈特少佐出现，作为帝国的代表，她告诉主角帝国的目的是找到这里的所封印着的神龙。因此帝国在各处设立了机关，通过这样来继续能量。

接着对方派出的最新兵器钢铁战车，这个BOSS在铁路上移动的速度十分快，此时攻击一般都会打空。最好是在躲避了BOSS的水柱攻击后，趁机砍上两刀。BOSS的另一个常用招数是喷火攻击，很容易躲避。值得注意的是攻击时不要站在战车前方，被撞一下伤害很大。

グリード洞穴

许可证条件：通过ダーナ洞窟

可收获矿石：クズ铁、金、プラチナ、アメジスト、エメラルド、サファイヤ、ダイヤモンド、ルビー

虽然战胜了对方的兵器，但指挥者还是逃走了，同时巨龙的下落也没有探明。为此主角返回村长家中报告并申请最后一个通行证。グリード洞穴与ダーナ洞穴相邻，洞穴内属于夏季气候。这里的敌人十分强大，要小心应战，不久后就来到了BOSS所在的房间。在这里，少佐将神龙召唤了出来。

神龙的主要的攻击方式为闪电、陨石、光束攻击等。需要你不断跑动才能躲避，然后趁攻击间隙攻击几下。相信到了这里，干掉BOSS已经不在话下了。

终于战胜了神龙，丽奈特少佐的计划彻底失败了。接着帝国皇帝出现，命令少佐负起责任，将失去回到帝国的权利。见状主角就叫其居住在镇里。不过皇帝没有善罢甘休，决定发起下一波侵略，帝国的战车部队已经开始向这里发进了。

之后米斯特和少佐负责疏散村民，而主角则将这个情报告诉给了村长。然后来到地图最下方，在这里看到了帝国的战车。正在对方准备进攻时神龙出现，让地上长满了植物，所有战车都移动不了了。帝国军只能撤退了……

最后，伊万回到了王国的大厅，向国王报告了一切。原来主角是继承了王家血液的少年，不过既然在小镇中找到了幸福，就让他在小镇内继续生活吧！

看完游戏制作表后可以继续进行游戏，帝国军的少佐也加入了小镇的大家庭，让我们继续自己的牧场生活吧！



全候补女友攻略

米斯特(ミスト)
喜好：萝卜，天妇罗
出没地点：女主角自家，主角牧场，山顶，主角自宅。



高等级的萝卜加友好度以及爱情度非常快，利用肥料可以迅速提升萝卜的等级。结婚条件需要通关且自宅牧场全部耕过一次，达到条件后当她在家时与之对话即可。

塔芭撒(タバサ)
喜好：苹果，葡萄，小麦粉
出没地点：女佣房间，豪宅楼梯，遗迹门前。



送礼加友好度较慢，比较容易的追求方法是去抓怪物，从她那里得到手套后就努力建造怪物小屋吧，怪物小屋可以建造7间，全部盖满后可以住84只怪物，加满她的爱情度只需要抓住30只左右的怪物即可，但只抓怪物不增加友好度，如果要追求她，还得多多送礼。结婚条件是抓住50只以上的怪兽，祝日她在遗迹门前时与之对话即可。

夏罗音(シャロン)
喜好：火之结晶、水之结晶、风之结晶
出没地点：旅店房间，遗迹门前。

本作最容易追求的MM之一，第一洞起便可得到各种结晶，但最容易得到结晶的洞穴还当数第三洞(采矿)，送给她20个左右便可使友好度、爱情度全满。要结婚需要将打倒第四洞的BOSS的



战利品グリモアのうろこ交给锻冶师，3天后可取得グリモアの装剑，交给她即可求婚。

罗洁塔(ロゼッタ)
喜好：草莓、烤玉米、热牛奶
出没地点：种子屋二楼，种子屋商店，出货箱旁，第二街门前。



多多利用出货箱出货可缓慢增加其爱情度，当有厨房后送她烤玉米也是不错的选择(缺点：玉米的生长期过长)。结婚条件是取得ホワイトストーン。当她在种子屋二楼房间内时反复与之对话她会透露出丢失了一块白色的石头，事后与爱慕她的吟游诗人对话可知诗人曾经去第二洞的雪中翻找这块石头，但没有找到。随后去第二洞有一堆雪的场景中调查可得到ホワイトストーン，拿回去送给她即可。

菲儿(フィル)
喜好：酱烤茄子、巧克力曲奇
出没地点：镇长家，カミュズ公房，广场，镇第一层路边。



平时的东西她都不喜欢，所以只有等取得厨房后才可以送礼缓慢增加其友好度与爱情度。多多种地也可以增加她的爱情度，当友好度达到5以上后早上9点以前或晚上18：00以后去镇长宅二楼找她，可得到一块被诅咒的石头まるい石ころ，交给医生，医生发现这是引起フィル病弱的原因，于是决定处理掉石头，过几日去找フィル得知病已康复，事件完成。爱情度10以上后晴天祝曜日去广场与之对话即可。

※注意：结婚相关事件一定要在通关前完成！

多露特(トルテ)

喜好：草莓、葡萄、猫薄荷

出没地点：旅店房间，图书馆，教会，海滨，山顶，浴室。



加爱情度非常慢的一位MM，多读书，多学习使用魔法可以缓慢增加其爱情度。爱情度达到10后在晴天的祝曜日21：00以后去浴室洗澡，然后去山顶找她，将L级的牛奶送给她即可。

梅洛笛(メロディ)

喜好：红色草、黄色草、橙色草

出没地点：浴室二楼，浴室一楼，海滨，遗迹门前。



送礼加爱情度较慢(加友好度很快)，每天洗澡虽然也可以增加爱情度，但速度依然很缓慢。千万不要擅闯女浴室，会降低友好度。结婚条件比较繁琐，当シャロン(遗迹MM)在旅店时(21：00后)与之对话出新内容后去浴室，当浴室未营业时与メロディ对话出新内容，再与遗迹MM对话フラグ出现，随后金曜日9：00～15：00期间在遗迹前遇上メロディ并对话，晚上21：00再分别与遗迹MM和メロディ对话即可。

比安卡(ビアンカ)

喜好：蜂蜜、奇幻草、宝石

出没地点：豪宅房间，豪宅楼梯，广场，浴室。



出身豪门的她几乎对任何物品都没兴趣，结婚条件只需要友好度、爱情度达到10时等祝日去广场与之对话即可。

拉比斯(ラピス)

喜好：草莓，热蛋糕

出没地点：教会房间，教会，医院，图书馆门前。



神父的女儿，医院的护士，如果主角不小心晕倒会降低其友好度。送高等级草莓可以比较迅速的加满其友好度与爱情度。结婚条件需要ラピスラズリ，在第三洞救出小女孩セシリア后，9：00以前或18：00以后当小女孩在图书馆二楼时与之对话可得到谢礼，就是ラピスラズリ，交给护士MM即可求婚。

命(めい)

喜好：鱼、烤饭团

出没地点：旅店一楼，山道，海滨码头，酒吧。



每年一度的钓鱼节是增加她友好度的最佳时节，因为镇上貌似只有她最喜欢钓鱼，在那一天送15条左右任意种类的鱼给她可增加2点爱情度(送到她觉得很满足为止)。诞生日时将烤饭团反复送给她也可以迅速提升爱情度。结婚前需要送她70寸以上のトキメキタイ(在第五洞BOSS水潭中可钓得)，不过要求钓鱼等级相当之高，也可以用Wi－Fi提升鱼的等级到LV81以上。

丽奈特少佐(リネット)

喜好：たけのこ、ヨーグルトLサイズ



通关后才出现的敌方领袖。她的追求方法并无太大特殊之处，但她的出没地点飘忽不定。大致有：图书馆(雨天)，杂货屋前(月曜日)，カミュ公房前(火曜日)，村长家前(水曜日)，公园(木曜日)，海边(金曜日)，教会(祝日)，ミスト家(节日)。要向她求婚你首先爱情度要达到10，然后只有在你和镇里的所有人的友好度都达到10以后，求婚才会成功。

追女友心得

本作中在同一天送礼可以累积增加好感度和爱情度，所以不需要拘泥于一天只送一次礼的做法。如果觉得日常送礼开销大，加得又慢，利用节日增加村民的好感度是个不错的选择，这一天村民们都会出门同庆，绕镇一圈(包括海滨)与之对话可增加近1点好感度，而到了收获祭这样的节日，送他们蔬菜(萝卜、包心菜、菠菜等)也可以大幅增加好感度。

可以增加爱情度的节日是春之感谢祭、冬之感谢祭、赏月以及钓鱼日。春之感谢祭是送礼给心爱的MM的节日，这一天将曲奇或巧克力曲奇(购买厨房后制作)送给MM可增加不菲的爱情度，尤其对于平时极难增加爱情度的MM来说，这一天是不可多得的机会，多积攒点曲奇在这天送吧。第一年由于没有厨房，所以无法做料理，但如果有Wi－Fi也可以通过通信从朋友那里取得曲奇。冬之感谢祭是MM送礼给男主角的日子，但爱情度低于4的MM不会前来送礼，选择接受可以增加1点爱情度。

赏月日需要与MM相约，这一天村民们会如同往日一般的行动，与可结婚的MM对话会出现是否邀约的选项，爱情度低于4的MM会拒绝邀请。一旦邀请成功，MM会欣然前往山顶等候男主角的到来，晚上6：00以后去山顶即可发生约会事件，结束后MM的爱情度+2。

钓鱼日是个比较特殊的日子，首先本作日历有误，钓鱼日实际为秋29日(日历标注的是秋28日)，其次大部分村民对于这个节日并不重视，这一天中需要玩家找出钓鱼爱好者，其实就是忍者MM——めぃ，她9点以后在海滨码头上等候，与之对话并送鱼(无种类限制)给她，她都会很兴奋地认为主角乃知音，送上数条后她会非常满意，爱情度+2。



其他村民的喜好

セシリア	红宝石、钻石、紫水晶、いちご牛乳
アン	パインジュース、トイハーブ
サラ	アマゴのおさしみ、ヤマメのおさしみ等刺身类
ノイマン	鸡蛋、タイの焼きもの
ザッハ	药草、番茄
ニコル	红色草，葡萄、苹果
カミユ	战士之证、牛奶
リュード	草莓、月泪草、ホワイトストーン (迅速增加友好度10，不过……就不能娶种子屋MM了)
ゴドウィン	菠萝
ジャコリヌス	萝卜、番茄、包心菜、青瓜

怪物系统解说

由于本作的世界观变得更有幻想色彩，所以系列传统的动物和小精灵也由各种怪物取代了。游戏中共有8个迷宫，每个迷宫都有不同的怪物存在。在获得友情手套并建造了怪物小屋后就可以驯服怪物了(装备手套后对着怪物即可)期间要无条件接受怪物的攻击，直至驯服成功。被驯服的怪物待在怪物小屋中，每天用刷子给怪物打扫清洁可以提高好感度。和它们对

话可将它们带出去一同冒险，同时也可委托拥有相应能力的怪物帮忙打理牧场(10点才开始工作)。同时某些怪物身上还会出产牛奶和鸡蛋等物品，随着好感不同，出产物的大小也不同。怪物的饲料可在公房里买到，扔到怪物小屋门旁的饲料口即可。当然饲料也可自己种植(本作的牧草需要浇水)，不过种植周期很长，优点是收割一格牧场会让所有小屋的饲料数加1。最后，每个怪物被打倒后还有一定几率掉落合成素材，下文将为大家列出所有的掉落物品，这样大家合成时发现缺少什么材料就可有针对地去找了。



カーマイト洞窟

名称	外貌特征	能力	掉落道具
オクイチ	兽人	收获	やすい布、ブロードソード
オクシ	拿弓的兽人	收获	やすい布、使えない矢じり
ゴブオ	拿剑的哥布林	收获	せん士の证、发火ヤク、ロングソード
ゴブタロウ	拿弓的哥布林	收获	使えない矢じり、ボロい包带、シルバーリング、发火ヤク
アントク	茶色蚂蚁	收获	虫の皮、昆虫のアゴ、ランプ草のタネ
ハッチ	黑色蜜蜂	产出蜂蜜	虫の皮、ハチマキ、风の结晶
チロ	红色松鼠	\	毛皮、火の结晶

トロス洞窟

名称	外貌特征	能力	掉落道具
デモコ	拿枪的恶魔	\	魔人の角、スピア
リルル	红色苹果	收获	りんご
トロロ	史莱姆	\	粘土、水の结晶、小さな结晶
モコモコ	类似绵羊	产出羊毛	もこもこなわた
メイメイ	喷火法师	浇水	知恵のサプリメント、魔法の粉
ツンドレ	蓝色水精灵	浇水	水の结晶、アクアエレメント
キュウ	死神	\	ず巾、ドクロ
ウルフィ	狼	可骑乘	狼の牙

クレメンス洞窟

名称	外貌特征	能力	掉落道具
トロタ	巨人	收获	巨人の爪、ザ·プロテイン、肩当て
アントック	黑色蚂蚁	收获	虫の皮、昆虫のアゴ
イグニ	火精灵	\	火の结晶、フレアエレメント、フレイムセイバー
タイタス	绿色巨人	收获	巨人の爪、军手、ザ·プロテイン
ハマン	拿锤巨人	\	肩当て、ハンマーの欠片、バトルハンマー
ビートル	独角甲虫	\	虫の皮、地の结晶、バイタルグミ
オヒメ	黄黑色的蜜蜂	产出蜂蜜	\
ミノタ	拿斧牛人	\	地の结晶、バトルアックス

ギガント山

名称	外貌特征	能力	掉落道具
ウェブ	白色蚂蚁	\	丈夫な丝、キレイな丝
ハナハナ	绿色植物	\	根っこ、绿水晶のタネ、赤水晶のタネ

マッシュ	橙色的蘑菇	\	胞子、エアロエレメント
フワ	黄色松鼠	\	フレアエレメント、上质の毛皮
トリス	紫色的鸟	\	鸟の羽、风の结晶、エアロエレメント
ホッホ	白色的鸟	会产出鸡蛋	鸟の羽、风の结晶
ドッシ	茶色的牛	可骑乘	とう牛の角、ハートドリンク
ウッシ	斑点奶牛	可出产牛奶	牛乳Sサイズ
ミストブルーム洞窟			
名称	**外貌特征**	**能力**	**掉落道具**
オクジ	青色兽人	收获	良い布、やすい布
スカイ	青色鱼	浇水	古代鱼の骨、水の结晶、青水晶のタネ
オクスケ	拿弓兽人	收获	使えない矢じり
シーラ	白色鱼	浇水	古代鱼の骨、水の结晶、アクアエレメント
ヒットレ	风精灵	浇水	\
シャドウ	魔兽	\	豹の爪、テクニカルボトル
ミカワ	蝎子	\	サソリの尻尾、キレイな皮
トリッシュ	蘑菇	\	どくの粉
カジミール遗迹			
名称	**外貌特征**	**能力**	**掉落道具**
ドロロ	史莱姆	\	地の结晶、火の结晶、风の结晶、
ギガン	巨人	\	巨人の手袋、レザーグローブ
パックン	青宝箱怪	\	サファイア
マルタ	黄宝箱怪	\	アクアマリン、坏れた木箱
カブト	独角甲虫	\	强固な角、フレアエレメント、バイタルグミ
ヘルウェブ	蜘蛛	\	地の结晶、キレイな丝
ツンドレ	精灵	浇水	水の结晶、アクアソード、アクアエレメント
テイル	妖精	\	妖精の粉、水の结晶、アクアエレメント
ダーナ洞窟			
名称	**外貌特征**	**能力**	**掉落道具**
デモミ	拿枪的恶魔	\	恶魔の血、ニードルスピア、火の结晶
ヴォルフ	狼	可骑乘	上质な毛皮
リーフン	植物	浇水	植物の茎、野乃花火のタネ
ブラッド	魔兽	\	怒りの牙、テクニカルボトル
メロウ	死神	\	ドクロ、ポイズンリング
ウィウィ	魔法使	浇水	风の结晶、魔力の结晶
ブラン	白植物	浇水	丈夫なツル、ポンポン草のタネ
ゴレムン	石巨人	\	\
トリッシュ	蘑菇	\	どくの粉
トータ	乌龟	浇水	水の结晶、カメのこうら
グリード洞窟			
名称	**外貌特征**	**能力**	**掉落道具**
ファスト	死神	\	坏れた柄、魔道の咒符
オクサン	兽人	收获	良い布、シルクの布
エンエン	魔法使	浇水	魔力の结晶、魔法石のイヤリング、知力のサプリメント
ゴブスケ	拿弓的哥布林	收获	发火ヤク
シミカワ	蝎子	\	地の结晶、アースエレメンタル、サソリのはさみ
ドラドラ	龙	\	火の结晶、金钢花のタネ、上质の毛皮
ハデス	紫妖精	\	妖精の粉
ゴブヘイ	黄哥布林	收获	にかわ、发火ヤク、皮のベルト

文 软饼干



不知道玩家对"《大逃亡》系列"还有印象没有？这些动作游戏并不以美国大城市为中心，而是以英国首都伦敦为故事发生地。本作有那么点《GTA》的味道，但远远还没达到《GTA》的水准。故事模式并没有预计的那么自由，依旧还是以关卡制的方式来进行游戏。总之本作的可玩性还是比较高的，各种小游戏模式也趣味十足，如果你厌倦了美国大都市的喧嚣，而对伦敦这座古老的欧洲之都感兴趣的话，就请尝试一下本作吧。

在伦敦这个熟悉的地方后面隐藏着另一个世界，
由一伙黑帮分子统治着这块地方。
每个人都游走于法律之外，
而赢得尊敬的筹码便是武力……

伦敦黑帮
Gangs of London
◆SCEE◆AVG◆2006年9月1日◆欧版
◆1－5人◆832KB◆39．99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：17岁以上
PSP

Gangs of London 游戏操作

徒步

十字键/滑杆	控制角色移动
□	蹲下/起立
×	开火
△	抢车/擒住敌人
挟持人质+□	干掉被你挟持住的人质
L+十字键/滑杆	固定视点
R	举枪瞄准
L+R	拿冷兵器时进行防御
START	地图

驾驶

十字键/滑杆	控制车辆方向
□	倒车
○	喇叭（开警车时为鸣警灯）
×	油门
△	下车
L	后视镜
R	紧急刹车
START	地图
SELECT	切换驾驶视点

Gangs of London 游戏模式



本作中的游戏模式可谓是异常丰富，大致可以分为故事模式、自由模式、帮战模式和俱乐部模式四种，而这四个模式中又各自细分为好几种，下面就每个模式来详细解说一下吧，以便玩家能轻松上手。

故事模式（STORY MODE）

本作的剧情模式，玩家可以从五个帮派中按喜好选择一个来进行游戏。由于这五个帮派的能力是不相同的，大致有两项指标，分别是车辆性能和人员能力。



1 最高速	2 攻击力	3 制动	4 精确度
5 加速度	6 速度	7 耐久力	8 坚韧度

本作有50关任务，内容是不变的。这些任务都比较简单，任务目标比较明确。如果玩家选择帮派不同，所进行的游戏流程顺序会有变化。以下流程是按照华人帮派"水龙"来进行叙述。

BOXED IN

任务目的：破坏Hard Man Henry的车辆

开车追上目标人物的车，用车直接碰撞他的车，等耐久度消耗光即可。

TRUCE

任务目的：与同伴一起逃出建筑工地

依靠手中的铁棍来杀出一条血路，在打击敌人的时候要注意防御，而且最好和同伴前后夹击敌人。

COUNTERFEIT HIT

任务目的：破坏talwar的3辆货车

来到敌人仓库附近，依次破坏三辆面包车即可过关。

HACKED OFF

任务目的：干掉所有敌人

本关是街头混战，敌人大约有4，5批，最后一批中有扔雷的人，记得优先干掉。

ECSTATIC

任务目的：跟随货车

跟踪目标车辆，途中会出现敌人车辆来拦截你，同时还要甩掉警察的追击。在干掉目标货车内的人之后开货车去白箭头所标的地方即可完成任务。

BURNING AMBITION

任务目的：把同伴带到Talwar兄弟处

驾驶车辆前往目的地，注意半路有警察的骚扰，到目的地下车干掉敌人后再把车开进去即可。

ILLEGAL ENTRY

任务目的：干掉Melendi

冲进宾馆寻找目标人物，在干掉所有杂兵后干掉目标人物Melendi。

BATTERED

任务目的：防守店铺

干掉所有来袭的敌人，而我方会有人帮你一起杀敌。注意优先干掉扔手雷的敌人。

MUM

任务目的：保护BOSS母亲

开车保护老大母亲的车，先开车紧紧跟随着，然后等敌人的车辆出现后就要想办法不让敌车与被保护的车辆接触。半路遇到路障要快速下车清理，扫除两批路障后即可通关。



CASH BACK

任务目的：抢回丢失的钱

和同伴们闯入敌人别墅，你有一个会扔雷的同伴，好好利用他的能力。消灭全部敌人，拿到钱后即可过关。

AURAL SEX

任务目的：抢劫货车

先把目标车辆撞停，然后开着货车前往白箭头处，要注意货车不能损毁。



CRUSHING BLOW

任务目的：干掉所有Talwar的人

杀进废车厂内拿货物，路上要小心，敌人数量很多。

DOG ' S DINNER

任务目的：运送狗到指定的地点

开车前往目标地点，注意车子不能被撞毁，还要甩掉所有敌人后才能安全来到目的地。

WOMAN TROUBLE

任务目的：去电器店找Susie

杀进超市救出Susie，然后把她安全送回家。

PROHO

任务目的：找到Mario

潜入型任务，注意半途不能被敌人发现，或者可以从背后擒住敌人后暗杀掉。

CLUBBED TO DEATH

任务目的：干掉俱乐部内所有Talwar兄弟的人

要杀光所有敌人，由于你用的是都是冷兵器，所以要小心用枪的敌人。

NOWHERE TO RUN

任务目的：追上Talwar的货车

在目标车辆到达目的地前撞停他们的货车，然后干掉车内的风衣男。

EARLY RETIREMENT

任务目的：救出同伴CHEN

先开车前往目标区域，然后保护好CHEN，与他一起干掉所有敌人后开车送他到白箭头所处地点。

DEALS AND WHEELS

任务目的：干掉所有敌人

在路边小市场内战斗，干掉5波乘车来的敌人后即可过关。

FAREWELL TO ARMS

任务目的：干掉Snowman

来到敌人巢穴，一路杀进去，发现目标人物后要快速干掉他，因为他会逃跑。

BRIDGE ON THE RIVER THAMES

任务目的：干掉所有Zakharov的人

一开始进行人质交换，交换后立刻开打，把所有增援的敌人干掉后即可过关。

WASTED

任务目的：护送醉鬼Hernandez到指定地点

开车护送他回去，半路会有敌人和警察前来骚扰。你驾驶的车一被撞，醉鬼就会下车枪战，而你就要赶紧下车保护他。

PARLIAMENT OF CROOKS

任务目的：保护BOSS

在市中心的草坪上与敌人大部队开战，水龙的BOSS也会在场参战，在干掉几批敌人后，敌方BOSS又会开车回来骚扰你，当你攻击他的车后他又会逃跑，此时就要开车前去追击，要注意被甩太远会导致任务失败。



FATAL MISTAKE

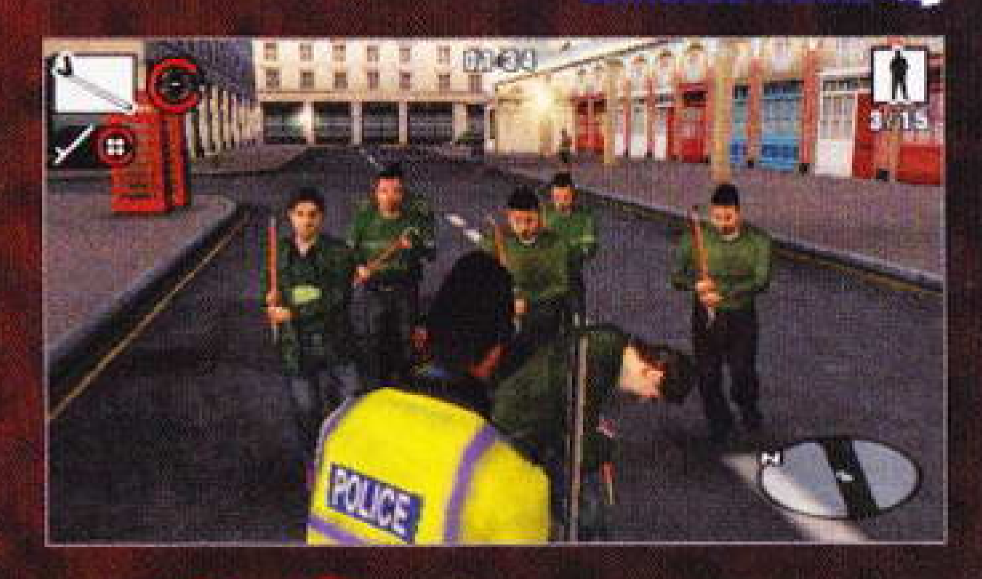
任务目的：埋伏攻击

先在附近路口埋设10个地雷，之后干掉所有前来的敌人后即可过关。

SANDWICH BREAK

任务目的：干掉小偷

开车撞停目标车辆，然后下车干掉车上的人。注意要快速使敌车停下，拖太久他们会逃跑。



A PAIR OF MULES

任务目的：阻止Albert的汽车

开车撞停目标车辆，然后车上会下来几个敌人和两名女孩，先干掉敌人，然后抓住女孩(按△键)。两个女孩都带上车后，载她们前往目标地点。半路如果被警察盯上，必须甩掉或干掉他们才行。

PASSPORT TO PUSSY

任务目的：保护Celina到达俱乐部

注意保护好Celina的车，半路会出现三辆敌车，他们的目的是撞毁Celina的车。

BIN BAG BURIAL

任务目的：甩掉敌人

目标明确的一关，甩掉那辆一直跟踪你的车，创造机会来使敌车撞毁。另外半路的警察最好不要惹，不然这么多车追踪你就很难甩掉了。

BLUNT TRAUMA

任务目的：前往Jimmy处

按照指示前往目的地，注意路上不要惊动警察。目的地附近埋伏了大批敌人，并且地上还埋有很多地雷。

ANGELIC INTERVENTION

在六分钟内按箭头指示找到自己的三个同伴，要注意他们任何一个都不能死。最后载着他们前往目的地即可过关。

BLACK VAN MAN

偷地图指示的黑色货车就行，每偷一辆货车就要送去白箭头处的车库，由于时间比较紧，不要和敌人或警察纠缠太久。

DATE WITH DEATH

任务目的：杀掉所有Andy Steele成员

干掉街道上所有敌人后，敌方BOSS会从楼里出来，干掉他即可过关。

GETTING BORED

任务目的：运送武器给Zoe Forbes

送货上门的任务，半路出现的敌车和警

车都必须全部干掉或甩掉才能顺利达到目的地。

JUDGE`JURY AND EXECUTION

任务目的：阻止目标车辆到达法院

虽然有警车前后的保驾护航，但是不要怕，直接冲进车队猛撞目标车辆即可。

SWITCH OFF

任务目的：破坏敌人行动

五分钟内分别破坏敌人的三辆车，由于手中只有铁棍，加上警察的骚扰，看准机会猛砸吧。



GETTING AHEAD

任务目的：找到并杀掉Alphonse Wiliams

又是潜入任务，在敌人地盘上干掉目标人物即可过关。

TWIN WEAPONS

任务目的：到达双胞胎的公寓

到达目的地后，先在周围埋设好地雷，然后干掉来袭的所有敌人即可过关。

IDLE CHATTER

任务目的：干掉所有敌人

从停车场内一路杀出去，在停车场出口处，警察会前来与敌人进行枪战，要抓紧这个好机会把他们全部干掉。

SNATCHED

任务目的：撞毁敌车并抓到女孩

依旧是撞车的任务，撞停敌车后，抓住女孩并把她带到地图指示的地点。

MAFIA HOLIDAY

任务目的：撞坏Signor Pozzi的车

开车撞停目标车辆即可过关。

GATECRASHER

任务目的：救出同伴

潜入敌人地盘救出自己的同伴，找到同伴(按△键解下手铐)后，在返回途中干掉敌方BOSS。

SAPPHIRE`SO GOOD

任务目的：把蓝宝石交给Squinty Pete

开车前往目的地，半路遇到敌人埋伏后下车清理比较保险。

DADDY`S GIRL

任务目的：撞毁敌车并抓住Hawkins的女儿

开车撞停敌车，干掉车上的敌人，然后抓住逃跑的女孩。

ANGEL GUARDIANS

任务目的：杀掉所有敌人保护Angel生还

保护任务，在街头保护两个持枪女孩，然后接到指示后，一路保护她们直到她们开车离去。

ENEMY EXTRACTION

任务目的：承受敌人袭击并杀掉所有Andy Steele的人

杀掉第一批敌人后我方会来增援，然后坚持在三分钟内不被敌人全灭。这三分钟内敌人会源源不断地来袭击你们。这里建议就待在废车场大门外的街道上，因为在废车场内容易遭敌人两面夹击。

ICE

任务目的：冰柜不能丢失

游戏开始后要想办法甩掉跟踪你的敌车，你别想下车干掉他们，因为你手里没武器。自车被撞到一定程度或老是撞到其他障碍物的话，车厢内的冰柜就会掉下车，任务就算失败。坚持到地图上出现目的地后，再把冰柜送去那里即可完成任务。

SWEET DREAMS

任务目的：驾驶甜品货车到指定位置

在4分钟限定时间内到达目的地，由于车上装有炸弹，可以先下车干掉追上来的敌人。开车时尽量少碰撞，否则会引爆炸弹。

ARSON AROUND

任务目的：逃出工厂

从工厂内一路杀出去，坐上自己的车即可过关。

BODY OF EVIDENCE

任务目的：去办公室窃取文件

又是潜入型任务，玩家可以依靠障碍物躲避敌人视线，也可以直接暗杀掉敌人。最后在办公室内找到文件后即可过关。



THE SEND-OFF

任务目的：干掉Morris和他的手下

先要赶去目的地，在前进的路上会有很多敌人站在路边向你射击，不用管他们直接开车冲出包围圈杀到墓地门口。进去墓地后，Morris会且战且逃，只要追上并干掉他即可过关。

整个故事模式到这里也就结束了，所有帮派全部消灭，伦敦终于是“水龙”的天下了，可喜可贺啊！

自由模式(FREE ROAMING)

以任何难度通过故事模式后，该模式便会自动开启。该模式下共有8个子模式，相对于故事模式，这些游戏模式就要显得更为灵活且趣味十足。

旅游者模式(LONDON TOURIST)

该模式下玩家扮演一名来伦敦旅游的美国游客，目的就是把伦敦市全部标志性建筑(一共18处)用相机拍下来。按○键是举起相机，再按×键拍照，当你举起相机的时候有些市民会对着你行注目礼或在你的镜头前摆POSE，非常有意思。跑到行人面前按□键可以询问某些标志性建筑的位置，他们如果知道的话会大致指出一个方向。想要快速找到这些建筑，除了询问行人，还需要经常查看地图，因为地图会把这些建筑都显示出来，你只需要开车过去即可。每成功拍到一处建筑后，会有一个简短的系统介绍，当拍完全部建筑后便能获得最高评价。



生死时速(SPEED TRAP)

玩家的车上装有炸弹，在规定时间内必须以最高速行驶，一旦刹车减速或撞到其他东西都会使炸弹爆发槽增长。另外注意不要惹上警察，这群人会没完没了地骚扰你。由于该模式内每一小关的时间和车辆都不一样，越到后面越考验你的驾驶技巧。经常查看一下大地图来确定路线，尽量避免在狭窄地点驾驶。



自由模式(FREE DRIVE)



完全自由的模式，在游戏开始前可以设定时间天气、车辆、人物、警察AI、红绿灯、行人数量和携带武器。这些选择完毕后还要进行初始位置的选择。玩家在城市里自由活动的同时，顺便可以收集齐全部32名举着告示牌的行人，这些人一般都站在比较隐蔽的地点，特征是举着一个标有五角星的告示牌，想要拿到白金奖牌就需要找到全部32个人。

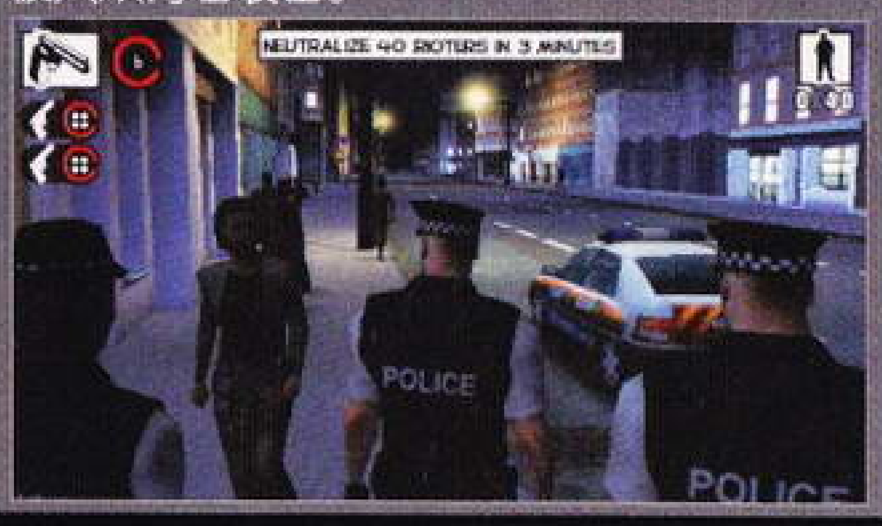
破坏模式(CAUSE HAVOC)

比较暴力的模式，每一小关任务目标都不相同，但大致目的都是需要玩家在限定时能通过破坏一切物体来获得规定的分数。玩家可以通过射杀行人(杀警察不得分)、破坏车辆来快速得分。如何在限定时间能获得高分也是一门技巧，就看玩家如何把握了。



警察模式（RIOT CONTROL）

这模式下玩家化身为一名伦敦警察，几大黑帮正在街上火拼，而你的任务就是在规定时间内击毙一定数量的黑帮分子，或者也可以用手铐将敌人拷起来，注意拷的时候别被人从背后袭击。



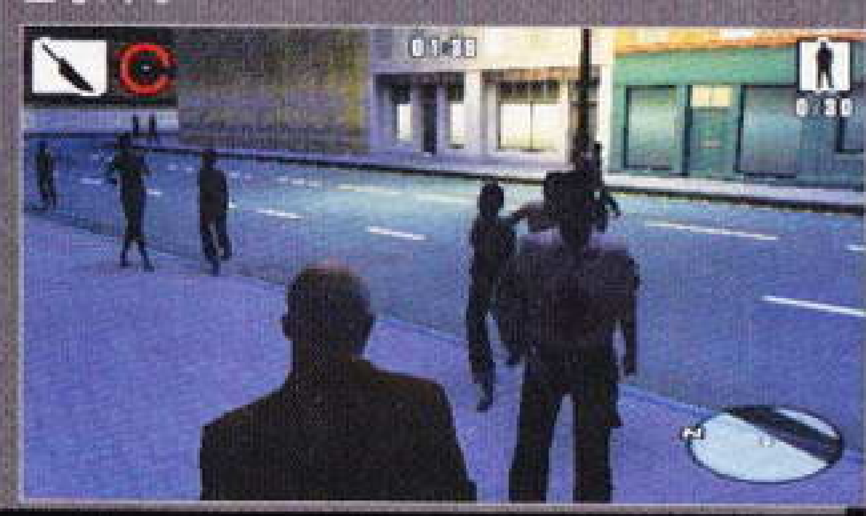
大逃杀模式（GETAWAY）



在该模式下玩家化身为一名在逃犯，警察会拼命追赶你，你只要在限定时间内不要被警察抓住或击毙即可过关。想尽一切办法来逃脱警察的追捕吧！建议多抢车来摆脱警察的纠缠。

丧尸围城（FOUR WEEKS LATER）

很有特色的一个模式，简直就是《生化危机》和《僵尸围城》的翻版。整个伦敦大街上到处都是丧尸，玩家要在限定时间内干掉一定数量的丧尸就算完成任务。注意这些丧尸都喜欢从地下冒出来，并且喜欢从你后面抓你。所以不要站在原地不动，要多跑动来躲避丧尸的魔爪。而在指定关卡内必须保护本帮派BOSS不被丧尸杀害，比较考验玩家的射击水平。



知识模式（THE KNOWLEDGE）



该模式对路线熟悉程度和驾驶技术的要求比较高，玩家要在限定时间内开车前往指定的地点，由于不是去一个地点，所以最好先查看地图来确定行车路线，不过最后几关就没的看了。大概让英国伦敦的玩家来玩本模式应该比较得心应手吧。（笑）

酒吧模式（THE PUB）

在酒吧模式中共有5种娱乐设施供玩家游玩，这些游戏都有完整的游戏教程供玩家查看。另外玩家可以选择单打、双打或者和指定的NPC进行对战。



飞镖（DARTS）

起始分数为501分，射中相应格子后，分数开始慢慢减少，当501分全部减完后便能获胜。大致玩法是看准时机按住×键确定竖向落点，然后目测白槽的动向，最后松开×键来精确射击。中心红点是50分，红点外的绿圈为25分，再往外一圈小格子是对应分数的3倍，最外一圈小格子是对应分数的2倍。这里要注意的是，最后一镖必须以双倍分数来结束，该怎么射就要玩家好好计算一下了。



瓶柱（SKITTLES）

与保龄球类似的游戏，惟一区别是直接把球扔过去砸瓶柱。瞄准的时候要看准时机按住×键，然后看准落点后松开按键即可。评分规则就是用越少的次数来把瓶柱砸倒，分数就越高。



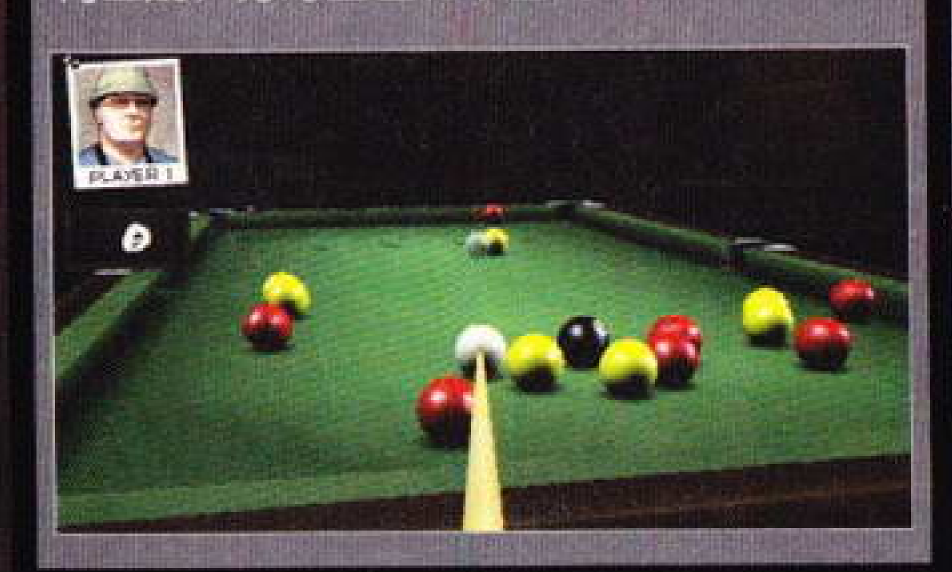
英式桌球（UK 8-BALL）

规则很简单，球分红黄两色，如果玩家先打进红球，那么整场比赛就只能打红色，反之黄球也一样。如果先打进黄球，第二球打进了红球就犯规了。把所有相同颜色的球都打进洞后再打进黑球就算胜利了，如果先进黑球就算输。



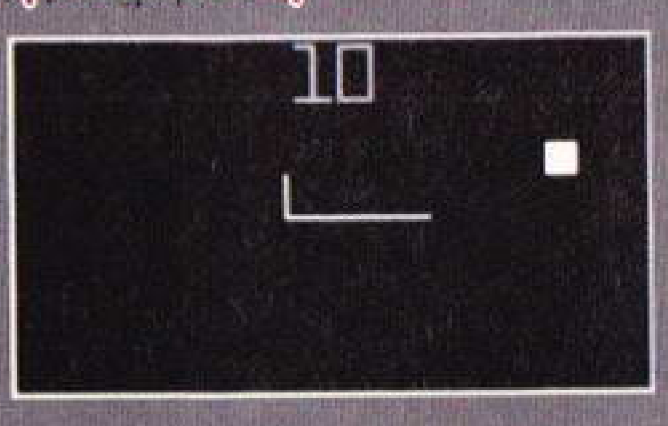
美式台球（US 8-BALL）

规则和英式桌球差不多，只是球的颜色有区别，分为全色和半色两种。



街机（ARCADE）

贪吃蛇游戏，玩家要控制白线来吃掉白色方块，注意白线不能碰到边界和白线自身。在双人游戏时，一个玩家用方向键控制方向，而另一名玩家用□○×△来控制方向。



帮战模式（GANG BATTLE）

一个迷你帮派战斗模式，以SLG回合作战的方式来进行游戏。玩家要先在5个帮派中任选一个势力，然后在游戏进行时花大钱招募小弟来壮大自己势力。抢占地盘的方法是先点中自己控制的区域，然后选择“MOVE”就能派自己的小弟前去抢占新地盘，具体派多少人去抢占可以自由选择。一回合有三次行动机会，而攻击别人的方式与抢地盘一样，只要人数上超过对手的人数即抢占成功。另外玩家还可以选择各种技能扑克来改变战斗方针。





文 宇轩 编 软饼干



新星诞生 庭格尔的蔷薇色卢比乐园
もぎたてチンクルのばら色ルッピーランド
◆Nintendo◆RPG◆2006年9月2日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆512Mb◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS

任天堂喜欢把旗下最热门的游戏配角拿出来反串成新游戏的主角。想当年马里奥只不过是《大金刚》里跑龙套的小角，现在却成了身价过亿的明星。"《塞尔达》系列"中有一个喜欢吊着气球的绿色小人，老是趁你不注意就把林克老兄辛辛苦苦打到的卢比给捞走了。爱财程度和瓦里奥有得一拼。现在，以他作为主角的新游戏《庭格尔的蔷薇色卢比乐园》正式登场，这款超级无敌猥琐的新作是否会再造就一个新星呢？让我们来看看这位怪叔叔的表现吧！

背负宿命的大叔，为着理想中的极乐生活而开始了艰苦的人生奋斗历程！



游戏系统详解

新游戏要有新玩法，自从NDS诞生的那天起，游戏的创意就如同那滔滔的江水滚滚而来。本作也一样，初期上手的时候可能会完全摸不到头脑，因为所有的玩法都在颠覆传统。但随着游戏的逐渐深入，你会感受到从未有过的全新感受。

操作

游戏的操作是以按键加触摸屏的组合方式来进行的。大概是任天堂考虑到了左撇子玩家的习惯，十字键和ABXY都可以控制庭格尔的移动方向。当接近某个物品或人物的时候使用触控笔点击目标就能触发事件或对话，非常简单。

家

庭格尔的家是一幢简单的双层木结构建筑，想必这位猥琐大叔对它是情有独钟。房子里不但有成套的料理设备，还专门配备了一台大型电脑（怎么看怎么像NDS），虽然破了一点，但能用总是比没有的好嘛。1楼左边的两台机器是专用调和系统，在锅炉边点击会弹出两个选项，分别是"配方调和"以及"自由调和"。"配方调和"可以按照已知的配方进行料理，而"自由调和"则是随意搭配，当然谁也不知道会做出什么来，调和的材料可以





在战斗中从敌人那里获得。制作出的调和液体需要到液体灌装机那里装瓶才可以使用，当然也可以暂时储存在那里。放心，那些本来就够恶心的东西是不会再变质的（笑）。右边的大型电脑可是大叔的最爱，因为萍格尔大姐姐随时都在终端那一头等候着他。打开电脑，第一项是帮助选项，所有和游戏相关的帮助信息都会保存在上面，方便新手随时查阅。第二项是存档，玩家想要珍惜每一分钱的话，这个选项就有大用处了。第三项是卢比塔的高度，清晰的对比图能查看高塔目前的进度。二楼一开始空空如也，但随着游戏故事发展，会不断出现各种可观看的收集品。

背包

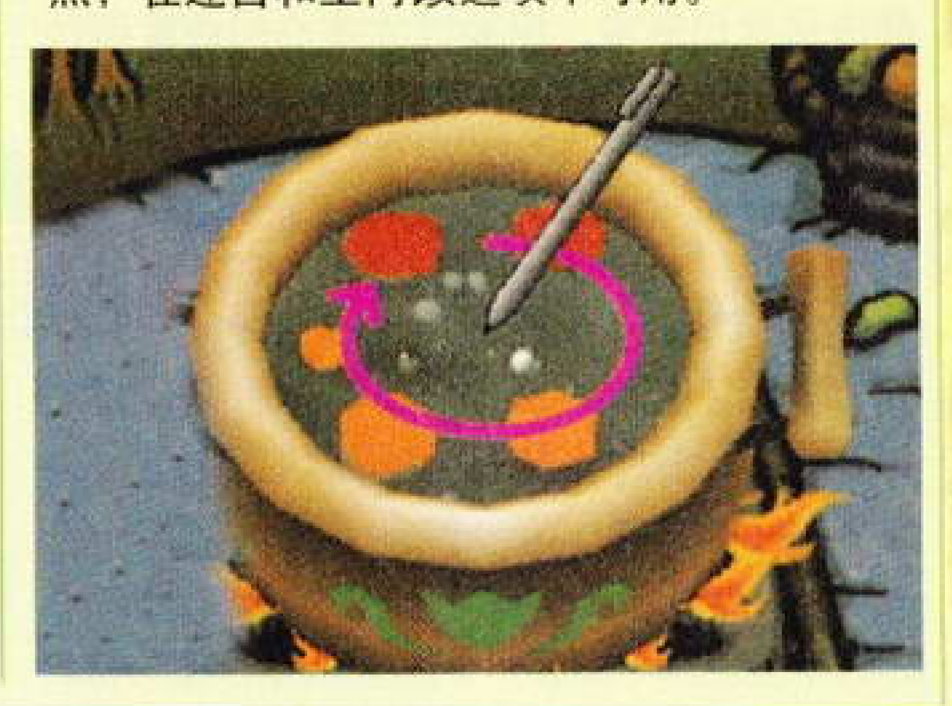
游戏屏幕的右下角有个背包状的图案，点击后会跳出背包系统，弹出的四个选项分别是药剂、地图、笔记和气球。下面来简单介绍一下这些项目。

1 药剂 庭格尔本身无法使用任何武器，所以调制的药剂就成了帮助庭格尔勇闯迷宫的利器。在家中的药剂调和系统中制作出来的药剂被灌到空瓶后就可以在这里使用了。不同的药剂有不同的效果。

2 地图 每探索一个新地方，就会有一个新地图出现。平时地图都会出现在上屏，便于查看。当点击这个选项后地图就会跑到下方，在发现遗漏的地方后可以用笔圈出来。

3 笔记 与其说是笔记其实还不如说是“帐本”更合适。里面分别可以看到收集的情报、雇佣兵资料和各种调和配方。

4 气球 当到达第二个岛后该选项就会出现，点击后自动返回到家门口。当然，在迷宫和室内该选项不可用。



金钱系统

本作把金钱系统升华到了极限，游戏里无论什么事都会和金钱联系到了一起。没有卢比（游戏中的货币），你什么事情也做不成。谁要是说卢比不是万能的，让他来玩这个游戏吧，准疯。至于具体的作用，笔者归纳了几点，各位准守财奴们可要看仔细了。

1 卢比就是生命 卢比就是战斗 血槽在上屏的右上角。什么？你说那是卢比槽，没错，游戏中的HP就是卢比。当看见敌人的时候只要靠近它就会和大叔打成一团，飞腾的烟雾中不停得有卢比掉出来。这个时候连续点击可以加快战斗结束的速度。战斗的同时还可以移动，把其他敌人也拖进来一块儿扁。这年头，群殴就是一个殴一堆，打得人越多，掉出的东西也是翻倍的，殴打敌人数累计到一定程度会出来一个老虎机，摇中了会得到额外奖励，另外还有



绚丽的烟花。当卢比值减到0的时候，游戏就

Game over了。

2 卢比就是友谊

以大叔刚开始那副猥琐的模样，是人都得避他三分。怎么办？用卢比砸啊！和港口的陌生人对话就可以给钱，给多给少随便，当然少了他是不会有任何反应的，所给的卢比是可以累积计算的，不过不要太抠门地一块一块给啊！随着卢比的积累，再顽固的人也会改变对你的态度，向你敞开胸怀。当和镇上的人熟识之后选はなしをきく就可以获得情报，当然，这个也是要出价的。其实在选择情报时右下角会有提示金额，只要给足这个数目他们就会口头传授给你。如果给了这个价格5倍以上的数额，就能把这个情报记入笔记内。

3 卢比就是冒险

在大叔冒险的途中，你几乎随处都可以看到和卢比有关的事件。买地图要钱，游戏中的迷宫和机关也都和卢比有关。当你完成一个任务，委托人也会给你一定卢比作为奖励，金额由你自己来定，但如过太贪心的话反而什么也得不到。

4 卢比就是伙伴

游戏中还可以花钱雇佣佣兵帮助战斗，雇佣兵的操作也是利用触控笔完成的。点击敌人后“用心棒”会自动跑过去帮你海扁，当你打成一团的时候他也会过来帮你忙。需要注意的是他的目的也只是出于钱而已。平时点击佣兵的作用是让他站立不动，再点击一下其他地方可以指挥他跑到该地点，在一些解谜机关里会用到。佣兵是有HP槽的，其HP槽在卢比槽的下方。

4 卢比就是乐园

想要前往卢比乐园就要往神秘的泉水里拼命投掷卢比才可以。当卢比积累到一定数量之后泉水里就会长出高塔，不但可以看得更高，还可以借助它飘到更远的地方去。建造并来到高塔顶端的卢比乐园是这个游戏的最终目的。值得注意的是如果你很长时间没有投入卢比的话，高塔是会缩短的哦。关键是看高塔底层的宝石是否在闪烁，如果一直闪红光的话就要赶快加钱了。

猥琐大叔的冒险之旅开始了！

故事还要从头说起，我们的主人公庭格尔原本是个自由自在、略带懒散的单身汉。直到35岁还过着浑浑噩噩的日子。没有工作，没有朋友，当然也没有钱。一天，大叔正躺在自己的家里发呆，忽然一个声音从屋顶上传来：“听我说庭格尔，你已经35岁了，你不能再这样混下去了，你要去寻找你自己的人生，到树林里的泉边来吧，我将指引你未来的道路。”

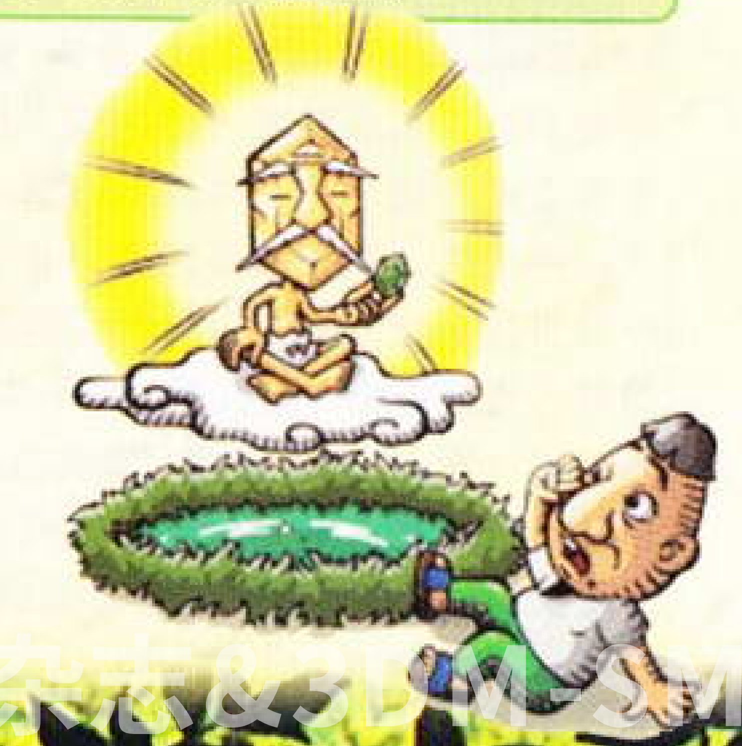
宁可信其有，也不可信其无。操纵大叔出门，来到房子左侧的神秘泉水边，天空中的云雾被拨开了，那个声音再次响起：“我是卢比老头，住在这个世界之上的卢比乐园里。这里有成堆的美食，成群的美女，逍遥自在。你可以在那里享尽各种荣华富贵，你愿意到这里来吗？”

当然愿意，听到有美女美食，大叔的口水都流出来了。刚刚答应，天空中便劈下一道闪电，正中大叔脑门。等他醒过来，已经变成了身穿绿衣的庭格尔了。

“你可以到这里来，但必须接受考验。到各地去冒险，把得来的卢比投到这个泉水里来吧，它将会带你到达梦幻中的卢比乐园。”说完，云雾又恢复了原样，我们可怜的大叔就这样被骗上了寻找卢比的旅程。

第一大陆

游戏正式开始后可以熟悉下操作，往泉水里投1块钱就可以走了，记得千万别多投，在游戏初期，钱是非常紧张的。出了森林，大叔胸口的传感器响了，里面出现了一个“性感”的女性，她自称为“萍哥尔”可以帮助大叔解答一些游戏的基本问题。回家以后可以发现地上多了个邮包，里面装着50块钱和一个空瓶，估计是从卢比乐园寄过来的。向右走，来到港口镇，守门的一见到主角就挥舞着大刀拦





住了去路。没关系，给他10块钱小费后他就乖乖地让开了道路，同时还敬了一个很正式的礼。卢比的力量，大家第一次看到了吧。镇上的人都在躲着大叔，就连喷泉都不给面子，一走近就不喷水了。别理他们，继续走到最右边可以在树下看到一个哭泣的小女孩，看到那张河童脸估计是镇上裁缝的女儿，和她对话得知她的布娃娃丢了，真是可怜的孩子。爬到树上赶走鸟可以得到相应数量的卢比。

返回小镇入口，向上走看到一个很有气质的孩子，她说自己可以教给大叔最基本的战斗技巧。跟她来到树边，选择“是”后会招出一匹海马来让大叔练习。轻松通过单体和双体战斗测试，她很开心地跑了。继续向前，在一个墓碑旁边会看到地图婆婆。她给了大叔第一大陆的地图，并告诉大叔每一个小版块里都会隐藏着一个秘密地方，用笔标记并圈出不但可以增加地图完成度更可以卖给她情报来换取卢比。

圈出墓碑后向左走，会发现一个很奇怪的石像。点击石像后它会吐出一个布娃娃（居然会跑到这种地方来）。返回村子，把娃娃交给女孩，她很开心地走了。逛回裁缝店，河童妈妈叫住了庭格尔，很寒蝉地嘘了几句感谢话后，直截了当地问大叔要多少报酬，捡个娃娃而已嘛，20卢比算了，反正是人家“吐”出来的（笔者第一次可是要了1000卢比，被她大骂贪心－ －|||，看来我比大叔黑多了）。

把钱存到100卢比时就可以向第一个迷宫进发了。到刚才画墓碑的那个地图，右下角有个雕像，靠近之后它竟然自己恐怖地晃动起来。大叔刚想喊有鬼，雕像下方的一扇小门开了。原来是河童妹妹为了报答大叔而打开了地下宝藏的密道。真是好人有好报啊，临走前小妹妹还行了个很标准的淑女挽裙礼。

迷宫1 遗迹



刚进迷宫就可以看到一个大胖子手拿武器站在一根柱子边上，他好像在躲着大叔，真是个怪人，不要理他。当大叔站到石门前的机关上，大门会问你要钱，第一个迷宫的开门费是50卢比，别给多了也别给少了（这年头，连门都那么黑，什么世道）。大门一开，那个死胖子也跟着冲了过来，好家伙，等着大叔免费开门啊。迷宫路上的罐子可以钻进去打翻，有时候获得的钱还是蛮多的。迷宫中蝙蝠的实力比较强，如果手头钱不够的话尽量少和它们打架。标有脚印的机关踩上去可以打开一些钉子匝住的门，其中一个栅栏里面放着一堆卢比，可别贪心去拿啊，调查旁边的骷髅可以知道他就是因为拿了这些钱不肯放回去而被活活饿死的。那堆钱有96卢比，只要拿了这钱栅栏就会关上，只有放回100卢比才能把门打开。从那个机关向下走，再次看到死胖子，没想到他轻易就解决了两个蝙蝠杂兵。这么好的人才怎么能不利用呢？走过去寒暄一下之后给了20卢比，他就成了大叔的第一个雇佣兵，这下战斗轻松多了。走到右边两个大脚机关处，命令胖子站在其中一个机关，大叔站另一个，厚重的大门终于在死胖子的体重之下屈服了……（开门后胖子还会用录音机放一段《塞尔达》的音乐－ －）

接下来的路上会有一种看不见的钉子陷阱，但在上屏的地图上会标以黑点显示，小心通过。在打BOSS之前还会发现一个怪物宝箱，一次性给他100卢比（注意给它的卢比不会累积，给少了只是浪费钱），它会还你200卢比。



BOOS战 大蠕虫

在迷宫的尽头，天上突然掉下个大宝箱，庭格尔和佣兵胖子都被吸了进去。第一个BOSS一点都不帅，但满身的卢比原石可真是诱人。BOSS战中庭格尔共有10条命，飞到下面拿了炸弹朝虫子"脸"上扔吧（拿了炸弹20秒不投自动爆炸），除了要注意BOSS发射的子弹外其他就都交给佣兵胖子了。

好多的卢比啊，整整1000块，大叔兴奋得跑出了迷宫，却发现胖子堵在入口处。"不给我钱我就不出来了！"嘿，这胖子还真会耍赖。一次性给他100块，他就会轻松蹦出来，一遛烟跑了。管他呢，反正也不是什么好东西。

现在手头有钱了，回镇上"疏通疏通"吧，基本上每人给10块钱左右就会和你说话了。



如果瓶子里有料理的话，卖给磨武器的那个大伯，再和他探听情报就可以花100卢比买到一个空瓶了。回到神秘的泉水边，投下500卢比，不可思议的事情发生了。泉水里竟然长出了一座高塔，卢比老头再次出现："干得好！庭格尔，继续努力吧，从这里飘向更远的地方。"

第二大陆

新大陆人生地不熟，连个地图都没有。正巧那边有个小和尚，跟着他走到河边问路，谁知这家伙倒不客气，张口就开50卢比。算了，晚宰不如早宰，花钱买到地图。回到降落的地方再次遇到教战斗的小孩，这次她一下招出了5只大老鼠，群殴的感觉好极了。

岛上有一种贝壳，里面的珍珠相当值钱，但拿的时候要看准时机，不要被夹了。其中一个贝壳前有两只怪物守侯，仅一人之力绝对打不过，千万别去试。岛屿右上的酒馆里可以招募雇佣兵，方法是先按两下铃声招出老板，再和想雇佣的人说话，给适当的钱就可以了。另外看见陶瓷罐子的话去调查一下，当瓶子花纹上的眼睛为蓝色时拼命点击会掉下卢比，隔一段时间可以重复获得。

招募了雇佣兵之后把整个岛都搜刮一遍



吧，然后来到工人大叔那里，给他100卢比修好连接第一大陆和第二大陆的桥梁（修桥后的动作相当猥琐－－|||）。回到镇上，发现热闹了许多，不但珠宝店开张了，还搬来了一家外国人。警卫大叔不知道为什么哭得很悲惨，原来她妻子生病了，他找不到可以治病的药。继续走到大树边，找到那个外国小女孩，连续给她两种料理物品（其中一个在第二大陆打怪得到）她会发明出一种好吃的料理配方。

回家按照这个配方做出回复药，交给警卫。他感动得热泪横流，乘机敲他500卢比，之后还可以花200卢比买个空瓶子。回到第二大陆的右边，却发现刚来的外国小男孩鬼鬼祟祟地跟踪他一直来到海边，趁埋藏的时候跑去和他对话，原来他偷了商店的空瓶。"小孩子怎么能偷东西呢？！"经过一番思想教育后，瓶子当然是被大叔没收了（汗死）。干完这些事情后回到泉边，再次投入1000卢比，高塔会上升到第二级。

第三大陆

飞到第三大陆，发现那个卖地图的和尚也跑了过来，宰了一次还不够，居然追着宰。花100卢比买了地图继续走，一路上还会碰到几个渡假游泳的游客。在大陆中央的角落里会碰到一条小狗，卖给它骨头就跑了。这里的蔬菜长得真好，一摇架子就可以掉下一大串。修桥的工人依然在，不过这次要翻倍给200卢



比了。雇佣兵酒吧里可以招到一个长得不错的MM，虽然能力差了点。在大陆右上会发现封锁的骷髅门，右边还躺着一个几乎快要渴死的矿工大叔，他虚弱地喊着要解暑饮料喝（快死了要求还那么高，真受不了）。暂时没法满足他，还是回港口镇看看吧。

果然，在第三大陆冒险这会儿，镇上的咖啡店已经开张了，塞50卢比过去就能让她营业。花50卢比打听消息的时候了解到她有饮料的秘密配方，说白了还是要钱，再塞150卢比过去，老板娘终于把配方交了出来。做完饮料后还是赶快回去救人吧，把装有饮料的瓶子扔到他旁边，矿工大叔终于醒了过来。怪叔叔我帮忙从来不是免费的，交钱吧，要个6、7百估计没问题。等他走了之后触动后面的骷髅机关，原来过不去的骷髅门终于开了。

先进右边的骷髅门，触动墙壁上的另一个骷髅机关，左侧装宝箱的石门也开了，里面是一把闪亮的宝剑。接着前往码头，传说中骷髅海盗的骷髅船竟然真的出现了，下来一个自称为水手长的骷髅，嚷着要去寻宝。一听有宝物，庭格尔十分兴奋，但水手长却根本不想带他一起去。这个时候，要骨头的那条小狗跑了过来，没想到天不怕地不怕的骷髅海盗竟然最怕小狗，慌乱之中庭格尔也跟着混上了船。

下了船就是宝岛了（其实两地距离最多不过几十米－－|||），坐左边的小船可以回到第三大陆，进迷宫前还是先做好准备。首先雇佣兵是一定要带的，然后要准备好回复药（就是给警卫的那个药），除非你觉得自己卢比多到可以每次花原价让佣兵复活，最重要的一点是卢比要带足，里面够你花的了。准备好一切之后，我们就出发吧！

迷宫2 宝岛



宝岛迷宫比第一个迷宫复杂多了，开门费就要500卢比，想必里面更"厚道"。刚走一段会看到路被封死了，用炸弹丢向裂缝可以把墙炸开。继续走，两个骷髅守在船长室的入口处不让大叔过去。在一个魔法火柱边上与骷髅对话可以得到空瓶和药水。向下是骷髅海盗的厨房，里面的"小强"数量之多令人发指。帮助厨师长消灭所有的小强和老鼠（其中有两只藏在桌子和木桶里），他会帮你跟上面看门的打声招呼，批准通行。下楼之后看到一叶小舟，给边上的海盗100卢比可以打听到一些情报。

小舟的操作很简单，按照船头所指的方向按键就可以了，但是如果你想转向的话必须到一种漩涡处才可以。一路上看到可以炸的地方就用炸弹炸开，当然太矮的狗洞是爬不过去的。在地下三层有个地方需要你分木桶，空桶放右边，满的桶放左边。鉴别方法是用肚子去顶，如果移动速度很慢则是满的，反之则是空的。完成后可以从海盗那里得到望远镜。回到B3和有床铺房间左下的骷髅对话，警报突然响起，所有的骷髅几乎都开始颤抖起来，回到B1发现有的骷髅甚至吓瘫在了地上。来到厨房右边的栅栏边，一个骷髅哭喊着冲了出来。大叔乘此机会溜进去，却发现散落了一地的骷髅骨。

"汪～"熟悉的叫声从墙角传来，原来是那只可爱的小狗。骷髅连死都不怕，竟然怕小狗，莫非活骷髅的骨头更香？真是郁闷。把小狗轰走，在下方的半个骷髅身体上可以得到海盗的水手服。再到原先船长室入口的地方，水手长告诉大叔，由于他帮海盗们解除了危机，船长特许大叔进行挑战。一直向下走就可以来到到大箱子处，BOSS战开始。



BOOS战 骷髅船长

与骷髅船长的对战比较危险，他会不停吐出火焰。左右躲避火柱的同时请注意他手里的宝剑，如果发出了蓝光，请马上做好准备，按上躲过他的砍击，在成功躲避并出现TOUCH字样的同时猛点他的胸部，按得快的话四五个回合下来就搞定了。

这次BOSS战总能拿到大约3000卢比的奖励，那是相当丰厚啊。骷髅们也该走了，水手长用一口大锅把船长的骨头都装在了里面。上船前还把重要的宝物骷髅笛交给了大叔。战斗了那么长时间也该休息休息了，回到家后，大叔很快就睡熟了。等起来后却惊奇地发现那只小狗穿上了庭格尔的绿帽服躺在边上，原来是它自己去求卢比老头把它变成那副摸样的。看着小狗那么可爱，大叔当然不舍得把它赶走啦。



第四大陆

到泉水塔上投入4000卢比，高塔上升到60米。卢比老头照例猥琐，我们不要理他。到了第四大陆后和农夫对话，提示在地图右上有东西。向右走，小和尚躲在一块大石头后面，花200卢比购得地图。向上发现一只形迹可疑的猪，可是有扇猪门暂时进不去。在提示地点下方的草丛里可以得到眼镜。岛上有个稻草人，点击他后他让你帮他除地鼠，解决三只就可以换到1000卢比，太划算了。在大陆最右边见到修桥工人，花800卢比可以购得铲



子，修桥价格为300卢比。先拿铲子到那种褐色的泥地里挖，有一定几率得到红薯。之后飞回镇上，花500卢比可以和料理店的老板娘买大锅子，看来料理店老板相当怕老婆，为了答谢给了你一张配方。把红薯交给猪男换得猪鼻子，回到猪门那里就可以打开了。两头猪来势汹汹，必须先引诱它们冲撞到墙上弹晕才可以攻击。解决后发现外国女孩丢了眼镜，还给她后第四大陆的任务就算完成了。现在还是先回镇上领赏吧。投入6000卢比，高塔升到第四级了，现在雄伟多了。

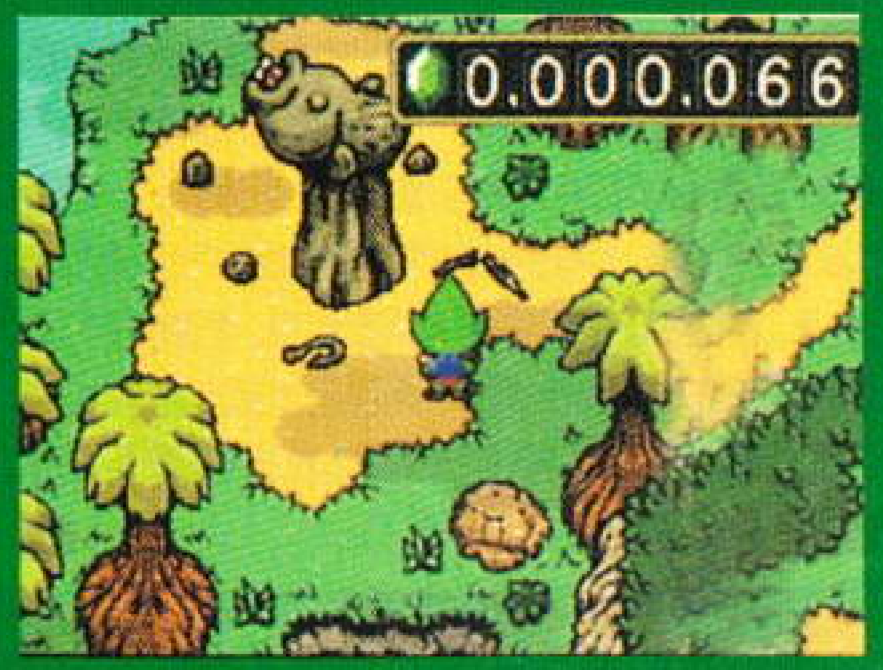
第五大陆

小和尚竟然躲在猪笼草里（汗，他就不怕被吃了），地图要价250卢比。左边的桥断了，先向下走又会发现一个猪门，那两只猪比原先强多了。那个饥渴的大叔再次倒地装死，厚着脸皮要饮料喝，配方可以从咖啡店里花750卢比买到，救下他之后最高奖励为1500卢比。路上看到泥地就多挖挖，有个地方会挖到许多宝石，修桥大叔要价是700卢比。在泰山老家右边有个缺脸画像，走到上面秀一下会蹦出黄卢比，一个猪笼草里有料理配方，别忘记拿。一路来到瀑布边，遇到老年猥琐版泰山，保护他一直到家就可以了。路上会不断出现甲虫，准备好300左右的卢布硬拼吧，老泰山只要一被攻击就会挂掉。回到断桥处摇铃，泰山老头出现，花300卢比之后，老头让他的猴子当桥，让大叔踩着过去（我受不了）。先到左上角，这里可以挖出一个玩迷你游戏的地洞。再来到右上的不归森林，摇铃招出大叔，花800卢比可以让他标完所有的路牌。出了森林就是第三个迷宫了，开门费是1500卢比，最好在身上有3000卢比以上时再去。

迷宫3 大树

由于是树内，所以迷宫比较暗。中央、左上、右上、右下四个井口都被封住了，暂时打不开。从左下楼梯来到2楼，有一个喇叭会怪叫着招出一堆又一堆的恶心花，由于是无限的，所以不用理会。到右下踩下石头机关，迷宫亮了许多。再到上方踩下另一个机关，四个井盖都打开了。

回到一楼，中央的井盖上突然长出了三根藤蔓。先下到右下的井盖里，走到底，路上有根石头柱子要用炸弹炸开。尽头的井梯下面是一朵巨大的花，对付它的办法是把它吐出来的蘑菇再塞回去（好恶心），那些小花会不断长出来。蘑菇就会裂成三个黏液，被这些黏液粘住就动不了了，必须让雇佣兵来帮你砍开，塞三个蘑菇解决问题。左上的井盖没什么大难度，有个门需要会开锁的雇佣兵才能



打开（那个佣兵MM的就会）。巨花的蘑菇会爆炸，会消耗许多卢比。右上的井盖里面漆黑一片，而且有好多高音喇叭，怪叫的会招出怪花，要注意这一点。绿色的植物是受光生长的，红色的正好相反，三个宝箱要来回切换才能得到。到左上踩下灯的机关后爬上一个平台，旋转把手打开大门。蓝色巨花的蘑菇爆炸后是晕眩毒药。

BOOS战 凶猛植物

全部完成后到中央的井盖里就可以看到大宝箱，BOSS是三色凶猛植物的合体，攻击方法是先抓起一种蘑菇，然后踩上弹簧弹到空中，对准那个颜色的花塞下去。每种三次就可以了，慢慢打，别着急。最后获得9000卢比。

用绿色宝石把池水净化之后，拿个空瓶装一瓶水倒在大树门口那个种子上。本来已经快枯萎的种子迅速成长起来。大树看到这个景象，终于放心地枯萎了。（这游戏难得也来点那么悲伤的剧情啊）下一个大陆要投入18000卢比巨款，钱不够又不想打架的话推荐去第三迷宫搬水，每罐水在卫兵那里可以卖80，如果有10个瓶子一次就是800卢比。这次高塔猛长到了500米以上。



第六大陆

到处都被迷雾给包围了，四周能见度很低。和尚扮成了青蛙，一要就是800卢比。先直奔雇佣兵酒吧招募一个新的佣兵，别看他们的外貌和原先的差不多，但是实力可是强了一倍啊。回去轻易地把路上的蜂房打下来吧，奖金3000卢比。路上会有吸血的蚊子，不过有佣兵的话就不怕了。大陆中央有三座火山，分别用炸弹炸三次就可以把烟雾消除，离炸弹位置较远的火山必须先炸开周围的石头露出另一个炸弹点再炸。完成后蜜蜂们终于有了采蜜的场所，去蜂房那里向蜂后领取赏金，最高额为12000卢比。第六大陆至此完成，高塔升级所须额为28000卢比（天啊，快穷疯了）。

第七大陆

第七大陆的规模相当庞大，而且和很多人“交流”都需要钱。在降落点附近花钱可以分别得到空瓶和回复药配方。小和尚装成了地质考察员的样子，地图卖1500卢比。在右

边的码头使用骷髅笛可以召唤出海盗船，与特产商人右边的海盗对话取得炸弹的配方。雇佣兵酒吧外面也有一个绿色的神秘人，与他对话可以得到中央之塔的一些情报。回到第六张地图，到蜂房那里花1000卢比请蜂后出山，带着大叔到中央高塔上去。把梯子打开后飞回家调制4份炸药，再到四周的激光柱那边把封蜡炸掉（其中右下的激光柱需要花钱造桥），中央塔的门就开了。



迷宫4 巢穴

开门费为3000卢比，在二楼会发现很多虫茧，只有4个是实心的，分别推到机关边压住，打开洞门。继续向前，没想到竟然遇到了第一个迷宫的老朋友——佣兵死胖子。猥琐男相会自然又会猥琐一番，两个人的体重可以打开机关了。有活动栅栏的地方需要先在机关前的盘子里放上点钱，吸引虫子去拿，乘此机会跑过去应该没什么问题。再向前就要小心了，有一只大虫子在拼命地放毒气，一直向前冲，从右上的井盖跑到外面，猛炸3下它的头部就可以了。

向左进入黑暗区域，在门口的盘子里面放钱给虫子吃，它会帮你照亮一点（以每秒1卢比计算）。4楼也需要推虫茧才能解开机关，其中一个是摇转把摇上来的。在版面的右下角有楼梯，一直上去可以得到一个果实，一定要拿到。B3右侧也会有两只放毒气的虫子，井盖在都在版面左上，要爬很高（晕，这些虫子也够长的）。一直走到B5，在一扇大门前摇出一个大茧，里面竟然是死胖子。把果实给胖子吃，他会打开通向大宝箱的门。



BOOS战 甲虫之王

BOSS就是第一个迷宫BOSS的强化版本——甲虫之王。只是子弹密集了一点而已。不过它还有第二形态——未确认寄生虫。不但会放出怨气而且还有口中吐出的激光，推荐平时手上不要拿着炸弹，看准时机后再从他后方投掷，一共需要扔中6次才能完全解决。奖金为4万卢比。准备走的时候，死胖子说他和大叔在一起很开心，给他卢比后他会变身成橘黄色，再次花钱，就可以雇佣到他了。在所有佣兵中，他是最强的，能力值几乎全满，这下可以打遍天下无敌手了。高塔下一级要投入65000卢比左右。



第八大陆

雪山地图的小和尚不在最开始的版面，比较难找。先向右经过一个版面，再向上走一个版面，小和尚变成了雪人躲在一个角落里。雪山中央的道路会遇上暴风雪，根本看不清，只能靠上屏的地图走了，其中一个分支可以得到配方，另一个可以靠挖掘得到空瓶。另外要小心企鹅，被撞上所去的卢比可过半百的。大陆左面的墓地有些地方可以挖掘，在其中

一个歪斜的墓碑边上可以挖到配方。找小和尚的那个版面还可以和猪打一场，优先解决那两个放火球的魔法师。

到大陆右上角找到迫降的热气球，和穿西服的男士对话，他会给你标出气球行进的路线（什么路线啊，七扭八拐的）横跨了三个大陆。沿着路线走吧，沿途注意看地上有没有发光的标记，每个零件都可以换很多的卢比，所以就别怕麻烦啦。下一级高塔出现的费用是80000卢比。

第九大陆

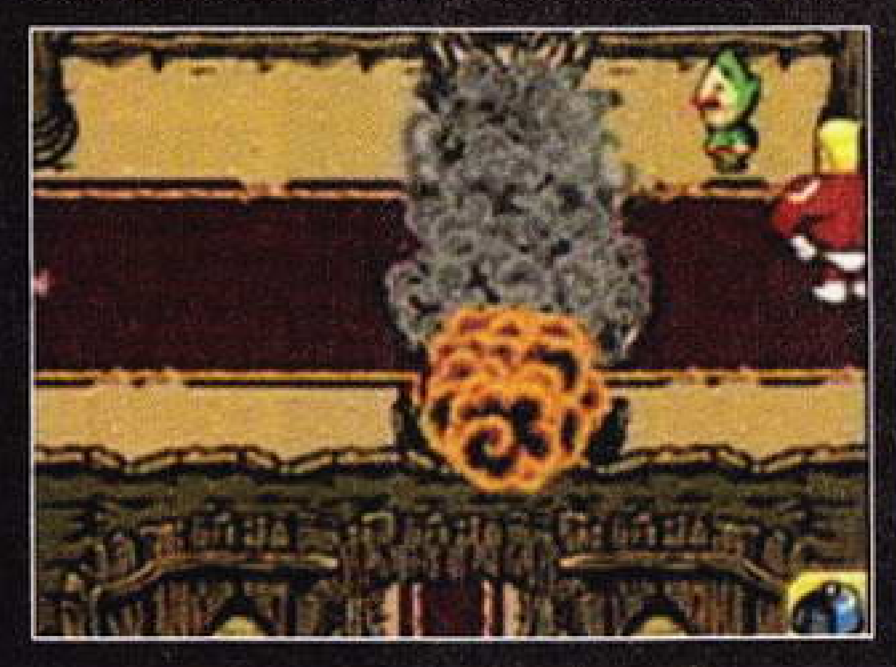
该死的小和尚，竟然藏在酒馆里面，如果进去的话就必须把可爱的死胖子辞退，怎样权衡就看你自己选择了。大陆中央的上山路被封死了，暂时不通。绕道上右边的山峰，在山顶可以从泰山老头那里拿到配方和空瓶子，两只火猪用空瓶装水后浇灭。接下来没路可以走了，飞回家后去第七大陆的码头，追加骷髅船外传。

迷宫外传 骷髅船

骷髅船竟然被莫名生物入侵了，跟水手长一起来到骷髅船内，没想到遇上了另一个老朋友，未确认寄生虫。原来这家伙非但没死，还派它的手下到处寄生在骷髅身上，为非作歹。一路解救出所有的骷髅。二楼可以花100卢比买到炸药，多买点备用吧。有头鲨鱼也要靠炸弹炸成白骨后才能攻击（很搞笑）。保险箱的密码可以在一个骷髅那里得知(55235)。完全解救出2层的骷髅后回1楼与水手长一起发动总攻。BOSS战没有难度，就是用炸药桶围住船长头后引爆，连续5个都炸中，寄生虫与船长分离了。

完成后得到大炸弹配方、红色骷髅笛（可以开启蓝色宝箱）。海盗船进化成了飞空艇，却由于不小心走火反而炸开了第九大陆挡路的石头。与骷髅水手们悲痛告别后降落在第九大陆上。

上山先把老太婆挖出来，可以得到5000卢比。山上的土著村我看应该改名叫土匪村更合适，个个伸手要钱，却从来不给什么好东西，入乡随俗，打发一下吧。右边山洞里能玩到一个很好玩的小游戏。都给了钱之后就可以通过守卫见酋长了，他的要钱水平明显比其他人高出许多，翻着倍要的。然后跟着他来到火山口，解决两个守卫就能进入迷宫了。



迷宫5 火山

开门费是8000大洋，先去右边推石头，压住左边两个机关。从左上的井盖下去，用水浇灭机关上的火，再把对应图案的石块压到机关上打开通路。上楼后有些地板会掉下去，小心别踩到。路边有口紫色的井，里面装的是炸药液体。利用机关把铁球一直推到最底层。一共有两个铁球，也就是说要来回推两次。4个球全部压上机关后进入迷宫下半部分。

用空瓶装了水扔到岩浆怪身上就能变成石头。一路绕到左下角，从煤堆那里运四个煤矿到铁门前的坑里打开大门。下层一个灯的瓦罐其实是门大炮，当灯为绿色的时候就表示可以炸了，钻进去把石头推下来吧。后面的机关大多都是这几个形式，就不再复述了。这是最后一个迷宫了，大家加油吧。



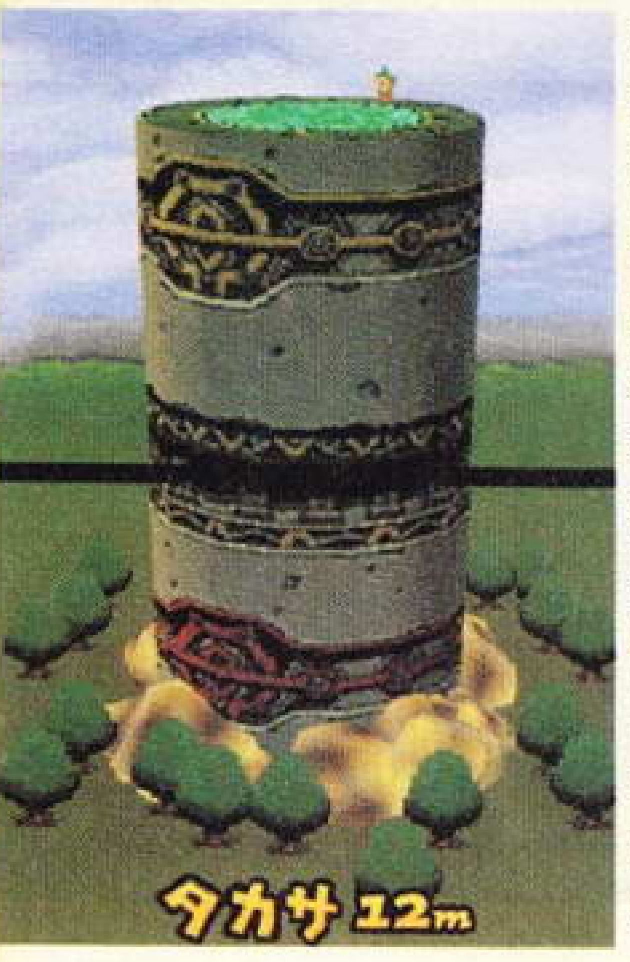
BOOS战 火焰生物

整个战斗其实就是刚才那个小游戏的翻版，感觉还是挺刺激的。在吃卢比的同时小心躲避就可以了。总卢比数为6万加上战斗时所吃的卢比总数和。丢入10万左右的卢比，高塔上升到第九级。



第十大陆

第十大陆的规模是所有地图中最大的。先去降落点边上的自动售货机花钱买下一辆碰碰车和地图。到遗迹内对话，得知四周的五个激光塔必须各自放3个对应颜色的花才可以启动。坐着碰碰车在茫茫沙漠上搜寻吧，发现上屏地图有门、遗迹等提示的就停下来挖挖看。还有一些藏在宝箱、怪物的身上。全部开启后到遗迹领取奖赏。丢入18万卢比，高塔终于上升到了极限的第十级，整整6万米。可是卢比老头却变得阴阳怪气起来，莫非有什么阴谋?



第十一大陆

小和尚装扮成了庭格尔的样子来结束他的敲诈之旅。先去酒吧左边的帐篷，和神秘人对话，他会让一对小猪情侣给你钥匙。接着是连续三场艰巨的战斗。第一场是小猪连战；第二场出来两只巨猪，必须用炸弹把他们炸怒才可以攻击；第三场是猪王战，4个杂兵是杀不完的，要先等猪王放完一整套连续技后才可以攻击。这里一些攻击所扣的卢比都是上千的，钱不够千万不要来。

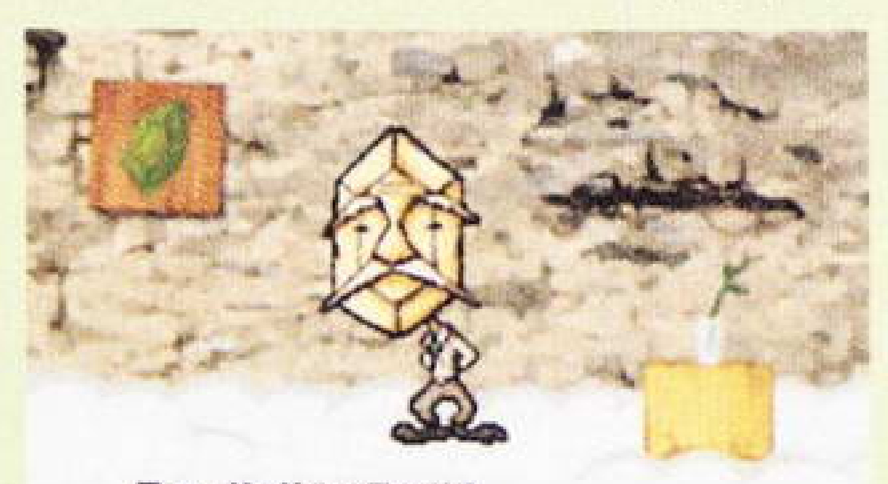
打完三场后，前面祭坛的门锁了，回到第十大陆找到一个猥琐的小精灵，选NO他会给你钥匙。继续向前，挑战完四个石像后把五个宝石放在祭坛上。巨大的卢比出现了，卢比老头也终于露出了他的本来面目，最终决战就在塔顶上进行。



最终战

卢比老头有三个形态，刚开始的时候他会把你投入泉水的卢比全部还给你，再伸手向你要。无论给多少，他总是会嫌少，所以，大方地打上一个0吧。第一阶段没有什么难点，注意躲避子弹。第二阶段变身成了滋养强壮爷（汗），子弹明显密集了许多，最后还要火拼冲击波。什么，撑过去了？别急，第三阶段强到足够让你晕倒，一次攻击就去几万，怕死就不当庭格尔了，到最后关头了，什么秘诀都不管用了，拼吧。

卢比老头的阴谋被粉碎了，高塔也消失了。天上突然下起了卢比雨，庭格尔悲痛万分，又无可奈何。但经过这次冒险，想必他得到了比钱更宝贵的经历。加油吧！庭哥尔！



文 UP TEAM songkai123/ChinaGba lsx 编 铭风



高阶研究

HARD难度下全BOSS无伤+全金属LV4取得挑战

在本作还未发售前，制作人就说过本作将面向各种水平的玩家，并且本作将是系列中难度最高的作品，这句话在HARD难度下有着很好的体现。可惜本作取消了评价系统，使挑战少了一大目标，因此本次的挑战目标定为HARD难度下全BOSS战无伤+全金属Level4取得。

HARD难度下不仅BOSS，普通杂兵的实力都大有长进。另一方面，本作中作为主攻的ZX形态的激光剑被弱化太多，洛克炮翻身成为了主攻武器。因此还是建议各位先用男女主角在中等难度以上(含中等)各通关一遍，再使用以洛克炮为主的X形态作为本次的挑战主攻，会使挑战轻松不少。前三任务中的BOSS都没有属性弱点和活性金属，因此只简要介绍下无伤方法。

机械巨蟒

这条巨蟒在HARD模式下依旧没有对主角构成太大威胁，除了攻击间隙的缩短和冲刺突进速度的加快，其他招式并没有增强，是很容易对付的BOSS。

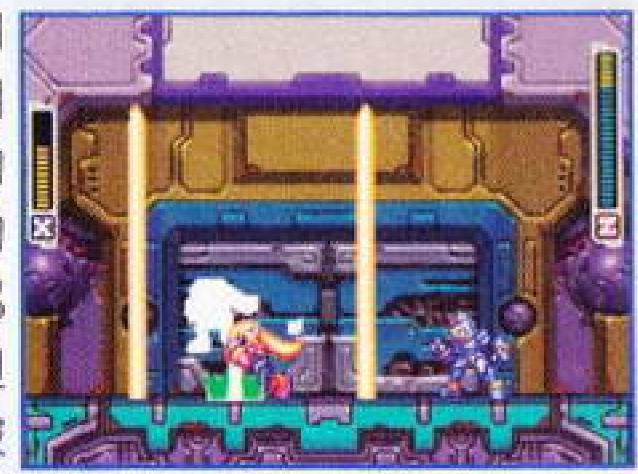
飞空艇



和另外两个难度下并没有区别，只要小心最下层的能源弹即可。依旧是利用攻击核心对其造成伤害，重复4次就可以结束战斗。

基路维

从本关开始才真正显现出HARD的难度，基路维的能力和普通难度下相比，有很大的提高，招式的形式和威力都有所提高，但是他的招式破绽还是很大，可以有效地在躲避的时候进行反击。比如Z字型的3连突刺：先到对角就能躲避前2段攻击，等他落地使用第3段攻击时可以使用洛克炮的2连射反击。这里建议在远距离进行拉锯战，被接近后找准一切机会突围，不然很有可能被他卡在死角里。胜利后如果男女主角各通关一次便会保留Model X。(注意要保留之前通关存档则合理才会出现Model X。)



高压雷鸟

推荐战斗金属：Model ZX

金属位置在双翼的雷鸟并不适合用X进行



战斗，因为连续的洛克炮攻击很容易在它落下的时候攻击到金属。HARD难度下它的攻击速度加快很多，但它的全部招式都能够进行反击，利用好ZX形态下双武器的特点，我们能进行威力巨大的连续攻击——例如雷鸟最常用的一招：落到版面的一端使用电磁炮发动3轮射击，之后平行的突进冲刺。当BOSS使用这招时，我们一共可以使用2段蓄力洛克炮+蓄力斩+2段斩击。躲避电磁炮攻击的同时也能用洛克炮边攻击边向BOSS的所在位置移动，并使用蓄力斩击进行攻击。之后当BOSS的突进发动时可以站到所示位置使用2段斩攻击。（注意不要使出第3段，否则会打到金属部位）；而BOSS的另一招——把电磁炮随机安放在角落里进行射击，这里需要注意雷鸟落下的时候双翼是张开的，此时要抓住提前量，在雷鸟落下位置提前使用洛克炮攻击。当然，没信心能命中身体的玩家还是专心躲避之后的攻击吧。

深渊安康

推荐战斗金属：Model X



和深渊安康战斗的时候，由于我们只要一旦接近就会引诱出它的本体攻击，所以当然以远程攻击的Model X作为首选。BOSS的弱点位于人偶的头部，只要不是特意地去攻击，几乎不容易命中金属。这里需要注意，多次地连续攻击人偶，会把人偶给击破并引出本体的突进攻击，因此每轮用洛克炮的二段攻击即可。HARD难度下此BOSS的部分招式在没有LX或PX的情况下需要用人类形态来进行躲避——人偶从上到下的2轮移动，同时放出冰针。在HARD难度下冰针由NORMAL的两枚一组变为三枚一组，这就很考验玩家的躲避能力了，建议由上至下的前两组用冲刺躲避，并马上跳跃变回人类状态，利用上浮的功能躲避到BOSS的前方，下至上的第1组起始动作结束后立即换回X或ZX（这里要快，不然很容易被第5组的攻击命中），来到人偶下方的安全地带，这时可以尽情地对人偶攻击。而深渊安康的另一个常用招式——在下方发射冰盾+冷冻光线，在HARD难度下，光线的消失时间变长，无法跳跃躲避。在没有PX的情况下又很难把光线打回，还是建议使用人类状态躲避。

此外深渊安康的EX技也需要留意，最好能在导弹还没有发射的时候就打爆，这样不仅可以中断攻击，更能给BOSS造成不小的伤害。而没把导弹打爆的话，还是使用人类状态上浮躲避比较安全。

铁拳雄狮

推荐战斗金属：Model HX

本作中火属性的BOSS都有个特点——虽然招式容易躲避，但弱点也很容易被攻击到。由于它的金属处于头部，因此趁BOSS发动蓄力回复HP，攻击准备的时候攻击都会击中金属而导致挑战失败，这里建议使用HX作战，在BOSS跳起来的同时发动OIS从BOSS的落地点使用冲刺斩攻击，反复几次就能解决战斗。而这种战术的最佳应用时机便是铁拳雄狮发动升龙拳：BOSS跳跃时是难得的攻击机会！不要错过，先用HX的OIS状态攻击一次，之后BOSS的冲刺突进用空中向上冲刺躲避即可。和这BOSS战斗的要点在于不要太过心急，等待BOSS的跳跃时机。不然不小心命中金属反而得不偿失。



紫臂金刚

推荐战斗金属：Model X



与紫臂金刚的一战要做到无伤L4需要一些练习和更多的运气，因为它的普通攻击虽然不难躲，但在HARD难度下会经常使用多种攻击的混合，这就会使躲避的空间变小甚至产生空间死角。最典型的例子就是紫臂金刚的扔轮胎攻

击：在HARD难度下，轮胎的数量增加到3个，但躲避方式和NORMAL相差不大，先到BOSS身后的墙壁上躲避，等BOSS落地后马上利用HX的空中冲刺到对面墙壁上。但HARD下的BOSS落地后通常会使用另一招投抛炸弹进行追加攻击，这里就会被炸弹限制了躲避空间而容易被轮胎命中。这里就要进行强制的中止攻击：BOSS在藤条上发动攻击的一瞬间用蓄力攻击的话可以强制终止它的攻击并使BOSS落下地面。

普罗米修斯

推荐战斗金属：Model HX



普罗米修斯的实力不差，但自身的火属性却拖了他的后腿。本作里HX的实力不容小视：在普罗米修斯发动骷髅攻击的时候，先消灭一个骷髅释放出安全的躲避空间，之后马上利用HX的OIS集中攻击中间的普罗米修斯，只需要4～6次便能快速的结束战斗。如果此时已经得到强化Model H，使用OIS+2段旋风攻击，不仅能在开始就消灭4个骷髅，更能给普罗米修斯造成毁灭性的打击。

飓风镰鼬

推荐战斗金属：Model LX



飓风镰鼬的弱点位于颈部，由于在其站立状态下攻击会伤害到金属，很容易给人造成攻击身体以上部位就会波及金属的误解，其实只要在飓风镰鼬伸长脖子发动攻击的时候攻击它的头部便完全不会伤害到金属。飓风镰鼬发动小型旋风攻击的时候，发动LX的OIS，利用冰属性把旋风强制消除的同时更能命中到头部，而另一招冲击波也能用同样的方法进行攻击。4～5次就能结束战斗。

锚链水母

推荐战斗金属：Model FX



ModelFX的弹道编辑系统简直就是锚链水母的克星，只要把主武器弹道设置成→→→↑，就算站在原地也能够进行有效的攻击。而副武器设置成→↑后，即使在躲避锚链水母攻击的一切水下攻击的同时也能方便地进行反击：触手攻击只需站在空隙处就能躲避，并利用副弹道进行反击。而释放的冰龙用FX的OIS能一击消灭一条。

激燃鼹鼠

推荐战斗金属：Model HX

这个BOSS可以说是全L4挑战中最难达成的，需要玩家有较大的耐心。BOSS的弱点在双臂，平常状态下全部攻击都会波及金属。只有等



BOSS在四处移动行走时才是我们惟一的攻击机会，此时发动HX的OIS，使用冲刺斩攻击BOSS可以对它造成很大伤害，不过它在地面行走的次数极少，往往数十回合才会出现一次，还好它的招式除了火焰喷泉外都十分容易躲避，火焰喷泉的躲避方式为前2次攻击来回不停地冲刺，最后一下虽然华丽，但只要不站在版边就完全没事。这里就考验各位的躲避能力了。

重甲犀牛

推荐战斗金属：Model FX+Model X



重甲犀牛的弱点在那个巨大的腹部，平时的攻击很容易波及到金属，后背又无受伤判定，所以只能攻击头部。招式方面，重甲犀牛最常用的就是双手同时释放出带有追尾效果的导弹，HARD难度下导弹的数量增加到8枚，强烈建议

使用FX的OIS形态向上攻击导弹；另一常用招式是释放炸弹，只要躲在红色和绿色的所在层就能保证自身安全。这里要注意，BOSS只有处于第2层的时候，我们才能进行有效的攻击，而当BOSS蹲在最高层时，除了FX的弹道编辑系统能较安全的攻击外，其余任何攻击都会伤害到金属。因此这里推荐使用X主攻、FX助攻的方法进行作战。

潘多拉

推荐战斗金属：Model FX+Model HX



潘多拉比较特别，拥有雷和冰两个属性，不过由于她变为雷属性时基本都位于高空，LX的攻击较难有效地发挥。所以这里推荐FX+HX的组合：在潘多拉变为冰属性后，FX的OIS攻击能造成很大伤害，而高机动性的HX可以更为轻松地躲避潘多拉的浮游炮攻击。

普罗米修斯+潘多拉

推荐战斗金属：Model HX



由于是两人共用三排HP，因此这里的作战方式和基地并不两样：潘多拉上场的时候只需要用HX进行躲避即可，等普罗米修斯出场释放骷髅攻击时，马上使用发动OIS+第2段旋风攻击，反复两次就能结束战斗。

最终BOSS-Serpent

推荐战斗金属：Model ZX或Model X



Serpent的招式远近都能顾及，对近距离作战没信心的玩家最好使用X在远处用洛克炮的蓄力把他慢慢磨死。相反，喜欢近战的玩家在这里比较占优势：使用ZX的技能空圆舞可以有效的削减BOSS的大量HP。这里只要注意BOSS的HP降至一半后会发动V金属的OIS，所有攻击的频率和攻击力都有所提高。

Serpent第2形态

推荐战斗金属：Model ZX+Model HX

注意：每削减1条HP就会转换弱点位置

第1阶段

第1阶段的弱点在头部，ZX的空圆舞攻击依旧能使他毫无反击之力。下面介绍下其所有攻击方式的应对方法。

A：发射绿色的光球，碰到任何东西后会发生X型爆裂。控制角色站在版边就能保证安全。

B：双手释放出水晶，再用手拍碎。HARD难度下水晶会同时出现，用HX躲避比较安全。

C：落下4团火焰，把主角围困起来，再发出8枚飞镖。由于火焰和火焰飞镖都能用攻击抵消，活用空圆舞可让此招没有威胁。

第2阶段

第1阶段招式会保留。第2阶段的弱点在双肩的球体，由于高度问题使空圆舞的攻击不像第1阶段那样有效，但还是可以作为主力手段使用。这里要注意绿色的光球攻击，因为BOSS的高度上升，站在版边已经不再安全。

D：在中央放出水晶能源，不断把主角往中央吸，之后在放出使主角速度和跳跃力大幅下降的粉末。想要躲避这个，要在一开始不断冲刺抵消吸引力。之后的粉末最好用HX来躲避，尽量不要被碎片碰到，否则之后的躲避将相当困难。

E：放出两道跟踪的光线，被击中后被吸收体力。此招要从光线空隙中躲避。

第3阶段

取消第1阶段招式，第2阶段新增招式保留。第3阶段的弱点是下方头部眉心的绿色水晶（只有变成绿色时攻击才有效），这里建议用HX作战：随时保持2段蓄力状态，在水晶弱点露出时使用OIS+旋风+普通攻击，运气好的话能一次性消灭BOSS。另外，注意当BOSS变为第3阶段时双手会从两边砸下，站在版边的话会受伤。

F：两边的向手合起，拍碎水晶后再回到版

边。此招利用冲刺就能躲避，之后的水晶碎片要小心，双手返回版边时依然要冲刺。

G：相近于招式D，水晶能源会把主角吹向两边。躲避方式和招式和D类似，因为在中间的空间比较小，因此之后躲避水晶碎片要小心。

H：双手放出激光。这招比较难躲避，建议利用HX进行躲避。

OMEGA · ZERO

推荐战斗金属：Model X

HARD难度下的OMEGA · ZERO实力进步不是很大，但要无伤也需要一定的练习。OMEGA · ZERO的难点主要在于一旦停止对其发动攻击，他便会有很高的几率使用补血技能（尤其是近距离作战），但对付这招有个很有效的方法：只要OMEGA · ZERO离开屏幕，其补血技的发动率几乎为0%，这样就产生了无伤的有效战术——进距离利用X的2段连续攻击来对他造成硬直，能使OMEGA · ZERO产生硬直的方式只有2种：在他将要发动攻击的瞬间使用任何威力大于4的招式命中他；而另一种就是在他跳跃落地的时机进行攻击。再利用他的硬直时间拉远距离用洛克炮来进行消耗战。本BOSS难度较高，下面也介绍下全招式的应对方法。



A：普通的3连斩，拉远距离即可。

B：7连斩乱舞。OMEGA · ZERO使用这招时会快速地冲刺小跳近身，在排除他使用升龙斩的可能性后要使用冲刺跳跃（即用HX先起跳再进行空中冲刺）来进行躲避。（这里不要先使用普通的冲刺跳跃来躲避，不然OMEGA · ZERO会有很高几率把攻击方式改变为升龙斩。）

C：升龙斩。和招式B差不多的准备动作，因此很难判断。要是看到OMEGA · ZERO有跳跃的起始动作后要马上使用连续冲刺拉开距离。

D：空圆舞+8方向真空刃：这招一般不会单独使用，基本是配合升龙斩的结尾技或直接2段跳使出，只要在升龙斩后拉开距离即可。

E：蓄力后手枪2连射+真空刀。先使用冲刺跳跃躲避前面的2连洛克炮，之后的真空刀直接跳跃躲避，注意躲避的时候也能够利用洛克炮进行反击。

F：蓄力斩击，斩击后其前方空中落下3块巨石。小心落石就好，蓄力斩范围和Z3里的差很多。

G：落凤破。发出的6方向冲击波，空隙很大，很好躲避，避开贴近地面那一波就能躲避这招。

I：烈光霸：包围自身、纵穿全屏的斗气柱，属于防御技+补血技，躲避方法和落凤破相同，尽量不要让OMEGA · ZERO使用这招，更别被他逼到版边用这招。

至此，所有BOSS在HARD模式下的L4攻略讲解完毕了，希望大家能从中得到启发，想出更好的打法。

《洛克人ZX》全磁盘收集一览

磁盘是游戏中最重要的收集要素，收集后就能查看相应角色或敌人的摸样。不过想要收集全可不是这么简单的。这里就将全磁盘的所在地为大家列一样，方便大家收集。（图片下方编号对应相应磁盘编号。）

磁盘编号	所在区域	具体拿法
B01	B-2	通往D地区路段的上方，用HX才能到达
B02	N-1	区域开始后的下方第3个平台上
B03	A-2	击败蟒蛇后的传送点门旁边
B04	D-2	区域传送点的旁边
B05	D-4	进入最终关后，在上方的第三盏灯
B06	D-4	最终战之前发生剧情的左边，PX可以发现看见隐藏的区域
B07	H-4	最上方，需要使用HX
B08	E-8	最右边
B09	I-3	左边通往I-1门的上方平台

磁盘编号	所在区域	具体拿法
B10	M-3	BOSS房间门前
B11	G-5	此处用FX击碎石头后可以进入隐藏房间
B12	K-4	在4个楼梯附近
B13	L-4	该地区开始不久后一平台最上方
B14	O-2	顺路的，很明显，在火属性喷射器旁边
B15	F-4	进入BOSS房间前有个两边都有针刺的向上地段，借助LX的1段攻击得到
B16	J-5	BOSS战之后的路段上，在很多紫色敌人旁边
M01	I-4	把平台移动到图中位置
M02	M-1	击破中BOSS后的一个洞穴里
M03	O-1	连续炮台的中间
M04	D-2	中BOSS后的第2个坑里
M05	E-4	连续跳过会下落的磁场立足点后的平台上
M06	I-5	比较显眼，顺路就能获得
M07	J-3	中间有段向下的针刺，用LX深入获得
M08	H-3	用FX把图部分的安全帽破坏后进入获得
M09	K-3	开始后往左边行进获得
E01	A-1	在高处一个被植物所挡的门里，用FX烧毁植物后深入获得
E02	F-3	用FX2段攻击破坏冰块后获得
E03	I-1	I-5进入I-1中黑暗房间的左上平台
E04	E-1	第3个蜘蛛杂兵的下方，顺路就能拿到
E05	E-5	较后面一个红色雷达的下方平台
E06	D-3	通往G地区路上的一个下陷处
E07	J-2	中部最上方，需要用LX1段攻击到达
E08	E-4	如图所示区域的隐藏房间里
E09	G-3	进入G-3地段的1楼窗户外面
E10	H-3	中间的楼梯左边，很容易可以看到
E11	B-4	该区域最里面
E12	D-1	在把桥降下后的第1个深坑下面的平台
E13	I-5	该区域最右边
E14	I-4	如图所示地点
E15	F-2	进入水中后不久的分叉路段的上方
E16	G-2	在该区域最左边上方的平台
E17	B-2	通过右边连续2个绿色下落陷阱后的上方平台
E18	L-1	开始后遇到的第1个升降台上面
E19	D-1	在路标牌下方的立脚点上
E20	A-4	在A-1进入A-4的山洞里
E21	E-4	如图所示地点
E22	K-1	后段用喷射平台到达上方，有段隐藏道路
E23	I-5	区域中段，位置很明显
E24	B-1	开始后的炮台上方，需要用HX爬墙上去获得
E25	K-5	在区域中段有一条死路，进入获得
E26	K-4	在开始路段的左边
E27	A-2	该区域内通往B地区的洞穴上方

B11

B12

M01

M02

M08

E08

E14

磁盘编号	所在区域	具体拿法
E28	B-2	传送点旁边
E29	A-2	在2个长颈鹿杂兵处，左边那个的后面
E30	C-2	传送点出来后的水底
E31	A-1	剧情开始时的地点，需要用HX到达
E32	G-5	区域上方，比较容易发现
E33	I-2	右边路线，最右边的平台上，需要用HX到达
E34	I-2	下方路线，在第1个黑暗空间的右上平台
E35	K-3	在第3个平台上面
E36	J-3	BOSS房间前面，需要用LX的1段攻击到达
E37	E-5	一个巨石后面，用FX的2段攻击破坏石头获得
E38	G-1	开始后的喷火装置上方，用HX取得
E39	F-1	位置很显眼，破坏石头进入得到
E40	D-2	在区域中间，正常流程就能看到
E41	L-2	在开始后的第1个运送平台上面
E42	O-1	就在正常的攻略路段，很容易发现
E43	K-3	在第4个熔岩平台处，动作要快
E44	F-2	在第3个紫色海葵的旁边
E45	F-4	在被2个箱子挡住的海葵后面
E46	A-3	该区域的第4颗树上
E47	H-1	一个巨大的摇摆机器上
E48	F-3	在中BOSS房间左边平台的上
E49	C-3	通往C-1的路段上方
E50	M-1	从图中所示位置进入
O01	X	2F第3个房间内
O02	X	3F走廊上
O03	X	司令室里
O04	X	2F第2个房间内
O05	X	2F第1个房间内
O06	X	4F第1个房间内
O07	X	1F走廊上
O08	X	3F走廊上
O09	A-1	区域左侧，需要用人类形态获得
O10	X	3F走廊上
O11	X	1F最里端
O12	D-2	传送点出去后的前方
O13	X	4F走廊上
O14	X	5F走廊上
O15	X	研究室里
O16	X	司令房间内
O17	C-2	红色任务点的屋顶
O18	C-2	从该区域的黄色门进去，走到最深处获得
O19	X	4F第2个房间内
O20	X	4F走廊

E21

E22

E36

E43

E47

E50

火热秘技

秘技

NDS 最终幻想III
日版 游戏原名 ファイナルファンタジーIII

◆复制消耗道具

此法只适用于消耗道具，战斗前将要复制的道具置于道具栏最上方，战斗中将光标置于要复制的道具上，同时按住上和A键，如果看到装备栏闪了一下后出现选择使用道具对象的光标即成功，按B取消看看道具栏道具是不是多了一个？

◆复制魔法

需要两名角色，A没有装备魔法，B装备你要复制的魔法，在A的魔法菜单内选择こうかん（交换），把光标停在B身上，按B键取消选择，选择はずす（解除），此时你会发现虽然A的魔法栏是空的但却可以看到B装备的魔法提示，这时连打A键即可无限“解除”B的魔法，使用此法可以快速致富。注：A如果装备魔法虽然也可复制B的魔法但A相应位置的魔法会丢失。

◆快速提高熟练度

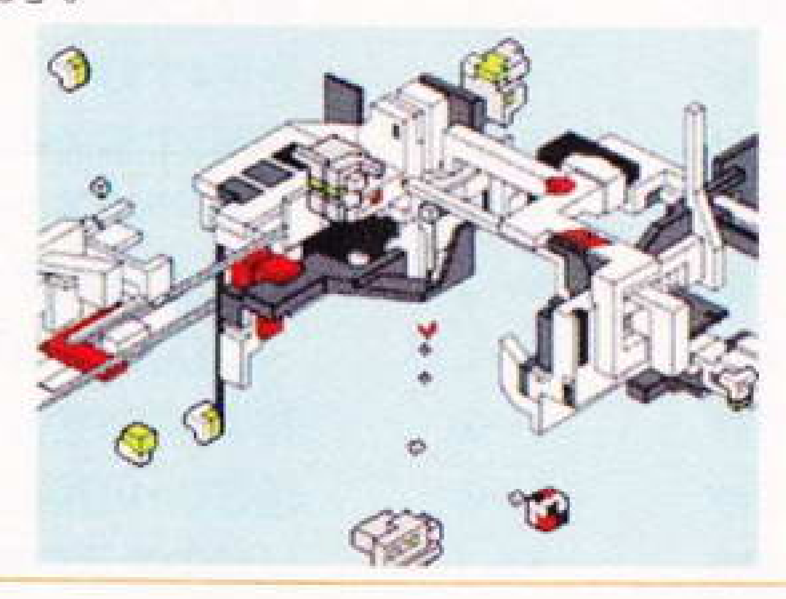
无论任何职业，只要在战斗中选择5次ぼうぎょ（防御）在战斗后都会增加1点熟练度，可以找一个敌人弱的地方反复刷熟练度，注意，一次战斗最多增加1点熟练度。



NDS 雅达利经典游戏
欧版 游戏原名 Retro Atari Classics

◆音乐测试

大致方法是在人物选择画面下，给主角或正在购买的人物输入“MUSIC_ON”作为名字。



NDS 我的战斗机
欧版 游戏原名 オレのせんとうき

◆在航母上降落

当从DECENTE飞往CALA时，途中会遇上一艘航母。它会要求你为它护驾，成功后去到CALA的酒吧找司令，他会邀请你登上他的航母。之后你再起飞就可以在航母上降落了。航母毕竟跟陆地不太一样，飞机很快就能飞起来了。

◆获得隐藏机 HE163A-1

攻下PEDEMONTE并再次击HE163A-1后飞到DECENTE，跟酒吧里的人说话，再飞到CONCACITY，与酒吧里的人说话。之后你会发现机库里多了一架HE163A-1喷气式飞机，动力强劲。



PSP PlayStation Portable

伦敦黑帮

美版 | 游戏原名 Gangs of London

◆隐藏要素

隐藏要素需要在故事模式中开启，然后在自由模式中可以进行选择使用。

BOSS	条件
Andy Steele	在故事模式中干掉他
Asif Rashid	完成Talwar帮教程
Mason Grant	完成Ec2帮教程
Morris Kane	完成Kane帮教程
Shan Chu Yang	完成水龙帮教程
Zakharov	完成Zakarov帮教程



◆暴力难度

模式	条件
暴力难度	完成故事模式

◆开启帮派 BOSS

要素	条件
Steele帮派车辆	占领Steele帮总部
Steele帮派角色	占领Steele帮总部
EC2帮派车辆	占领EC2帮总部
Grant帮派角色	占领EC2帮总部
Kane帮派车辆	占领Kane帮总部
Kane帮派角色	占领Kane帮总部
水龙帮角色	占领水龙帮总部
Talwar帮派车辆	占领Talwar帮总部
水龙帮车辆	占领水龙帮总部
Zakharov帮派车辆	占领Zakharov帮总部
Zakharov帮派角色	占领Zakharov帮总部

金手指

今后本栏目中将会为大家加入PSP游戏金手指修改方法。基于47辑我们为大家介绍的Devhook修改插件——CheatMaster，最新版本为0.5b，安装完成后只需要进入游戏后按热键呼叫出修改菜单，选择“地址表格”，按START键输入新地址，起名后将地址、数据类型、写入方式、数值按下表填写（输入数值时按方块键切换到16位表示），并选中锁定即可。然后回到修改器菜单“保存表格”，就可以在下次游戏时通过“加载表格”反复使用。

PSP PlayStation Portable

怪物猎人 携带版

美版 | 游戏原名 Monster Hunter Portable

◆游戏编号：ULJM—05066

说明	地址	数据类型	写入方式	数值	作用
MONEY	010532DC	32位	直写	0x0007A120	修改金钱500000
LIFE1	007788D2	自动	直写	0x00000096	锁定生命值不减，必须与其他两个数据同时锁定才能生效
LIFE2	007789FA	自动	直写	0x00000096	锁定生命值不减
LIFE3	007789FC	自动	直写	0x00000096	锁定生命值不减
STAMINA1	00778AFA	自动	直写	0x000001C2	锁定耐力值不减，必须与下面一个地址同时使用
STAMINA2	00778BD6	自动	直写	0x000001C2	锁定耐力值不减

GBA GAMEBOY ADVANCE

荣誉勋章 渗透者

美版 | 游戏原名 Medal of Honor: Infiltrator

金手指使用方法

金手指码针对VBA版的GBA模拟器。进入游戏后点击Cheats，接着选择Cheats-List，点击Code，在空格处填入金手指码，按OK键确定。而某些4打头的的金手指码请在CodeBreaker内的空格里输入。

生命数

02003C38 63

纵版场景 HP

02011C94 63

横版场景 HP

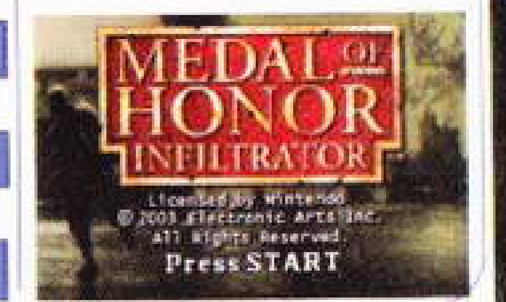
0200A7B5 63

主武器弹药

02011ED2 FF

副武器弹药

02011ED6 FF





栏目主持 胧月



可爱MM送你Falcom DEMO碟

提供：雷伊



“《英雄传说》系列”一直都是PC平台上深受好评的RPG系列，在系列中的《卡卡布三部曲》先后在PSP上重制后，系列第六作的第一章《英雄传说 空之轨迹FC》（以下简称《空之轨迹FC》）也即将于本月28日登陆PSP平台。

与《卡卡布三部曲》被委托给Bandai重制不同，这次负责《空之轨迹FC》移植的是Falcom本家。为了替这款即将到来的RPG大作造势，9月10日至17日之间，Falcom将在日本著名电器街秋叶原的各大游戏店举行发售纪念宣传活动。在宣传活动中，将由Falcom指定认证的COSER们COS成游戏中的人气角色在游戏店头为玩家们免费发放一张特殊的DEMO CD。这张DEMO CD中除了收录了《空之轨迹FC》的宣传影像外，还收录了PSP版《咕噜小天使》、PC用游戏《幻想三国志2》等多款Falcom作品的影像。另外，在本月22日至24日举行的东京电玩展上也同样会免费发布这张DEMO CD碟。

除了在宣传活动中可以得到这张不错的DEMO碟外，活动期间当场预约《空之轨迹FC》的玩家还可以获得一项特别服务，那就是和这些COSER们合影。如果之前已经预约了这款游戏，凭借预约单也可以享受到这项服务。另外在举行活动的店铺预约的玩家还有机会得到Falcom新作影像DEMO和明信片的双重大礼包。






▲Falcom官方认证的COSER们。



PSP《罪恶工具 审判》日版发售纪念会

提供：胧月



著名的2D格斗游戏“《罪恶装备》系列”已于日前发售了最新一作——日版《罪恶装备 审判》。游戏发售当天的8月24日，开发厂商Arc System Works在涉谷举行了记者招待会以及相应的纪念活动。

首席制作人贞森康毅出席了记者招待会，他说，Arc System Works公司在18年前建社，制作的第一款游戏就是横向清版的动作游戏。尽管凭借了“《罪恶装备》系列”该社才发展壮大，不过《审判》的推出表明他们并没有放弃横向清版这一游戏类型，可谓是回归原点的一作。

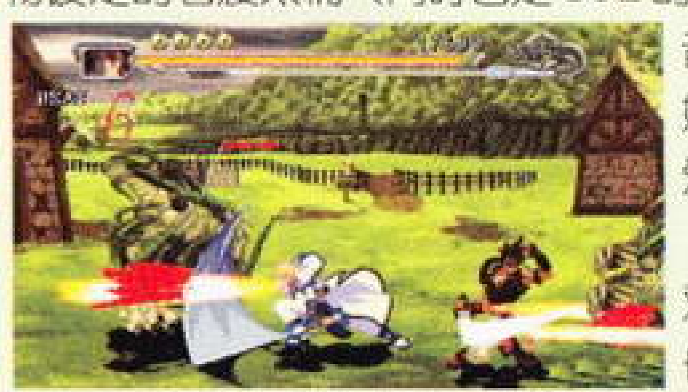
对于游戏的宣传方面，贞森康毅强调了《审判》拥有比一般横向清版游戏多出数倍的可选择角色，不过也正因如此，制作难度也大大提高。“尽管早有心理准备，不过还是没有想到会这么复杂啊。”贞森说。

同时，《审判》也是Arc System Works多年以来再次自行发卖的本社游戏。早年该社自制自发游戏时，同样有类似主题活动。不过当由Sammy这样的大厂代为发售游戏后，制作方也失去了直面顾客的机会。如此一来，“到底是为Sammy做游戏还是为顾客做游戏”的迷茫随之而来。贞森康毅在活动中反复强调，今后要让公司努力实现“全心全意面向玩家”的经营宗旨。

后半段，在游戏界名气甚高的才女真锅薰小姐作为嘉宾出席本次活动。据说活动前，在秋叶原面向100名年轻男士做了一项调查——“你觉得游戏水平很棒的名人”，真锅薰的得票排在了第一位。而她在现场的表现也没有让广大观众失望，尽管真锅小姐自己也说“对格斗游戏不甚擅长”，不过在玩《审判》的时候还是很顺利地过了一关。对于本作的动作性和剧情她都是相当满意的，也因此发出这样的赞叹：“真是很期待游戏后面的发展啊”。



之后，网络广播节目《可能是罪恶装备的网络广播》在现场公开录音。出演的人员有担当人物设定的石渡太辅（同时也是SOL的声优）、音效负责人铃木高雄、声优近藤加奈子以及真锅薰。录音中，真锅小姐被问到“比较中意《罪恶装备》中的哪个角色”，她立刻不假思索地说“我一直都是使用Eddy的。主流人物和可爱的女性角色都不太喜欢，果然还是奇怪的人物比较适合我啊。”



而将大会气氛推向高潮的则是真锅小姐的“最喜欢的三个游戏”的特别节目，热情的解说让现场几乎保持在沸腾状态。在此也让我们祝愿“《罪恶装备》系列”能够越走越远。







别致的NDS帽子包——马里奥之帽子藏机传说

提供：马修



开篇先给大家出一道智力测验题：马里奥是个胖子，吃了蘑菇后变成了大胖子，吃了蓝蘑菇后变成个小胖子，吃了毒蘑菇后会变成什么胖子呢？答：死胖子。好、问答完毕、下面进入掌机主题。

掌机的特点是方便携带，躺床上、坐车上、躲厕所里，无处不在；上课时、旅游时、等快餐时，见缝插针。当然了，出去冒险时带着也方便，比如胖子马里奥救公主时……不过麻烦来了，冒险时周遭环境险恶异常，NDS再结实也难保全身而退，所以冒险时有必要事先计划好把NDS放在哪才安全。工装的口袋应该很宽敞，但难免被酷栗宝之流偷走；藏鞋里虽然不用担心被撞到，还可以避免坐车时被打劫的搜去，但马里奥的主要攻击方式是脚踩，这一踩，藏鞋里的NDS搞不好粉身碎骨，就是NDS结实无损无伤，那也有一条腿长一条腿短的副作用。



▲你的鞋里是不是藏个NDS？



到底马里奥把NDS放哪了呢？不久前任天堂终于公布了答案——放在帽子里！有人问了："马里奥也是个拿脑袋顶砖头的主，NDS就不怕被撞坏？"请注意，马里奥的功夫了得之处是脚法而非铁头功，而NDS的结实也是毋庸质疑，何况若没NDS保护，以马里奥的血肉之头（汗）如何将那砖头撞得粉碎？再说了，帽子里塞个NDS还能把马里奥显得个子高一些，有人从楼上高空抛物，这塞了NDS的帽子还能起安全帽的作用……如此种种，把NDS放在帽子里实在是个上上层的选择啊——以上纯属个人臆测，有头顶NDS时间过长导致颈椎不适等事情发生，本人概不负责。

如今任天堂开始搞帽子赠送活动了，（本人很自然地联想到了冯巩相声里拍卖赵本山帽子的活动……）各位如果在任天堂俱乐部注册成为会员，就可以用200点的积分来换帽子了。帽子型号是13.6×18.4×3.0厘米，重41克，由松软但保护效果良好的海绵材质制成，作用就是装NDS和NDSL。有条件的就赶快去争取一个红色的"帽子包"吧。



▲看这材质，厚实透气，冬暖夏凉！



▲NDS就是这么被装进帽子里的。



▲"这帽子怎么看起来那么扁呢？"
"新帽子呗，戴啊戴啊它就圆了。"



▲"这NDS包看起来怎么这么圆呢？"
"新包呗，装啊装啊它就扁了。"



▲装着NDSL的"大叔帽"。

给NDS戴上一顶"绿帽子"

提供：米格

某国外论坛的网友Kouri1977看着自己的爱机NDS日显苍老，终于忍不住动起手来为NDS"穿上了"绿色的外衣——小乌龟的绿龟壳。各位《超级马里奥》的爱好者们可别把它和真的小乌龟搞混了，没事把它放在楼梯上跳啊跳，到时奖人不会有，NDS坏掉可没人赔啊。



▲其实看起来更像是忍者神龟限定版主机。



▲玩家还有意给下壳也贴上了如同乌龟肚皮纹理颜色的胶带。

《马里奥赛车》玩具遥控车

提供：米格

"《马里奥》系列"从来都是那么的受人欢迎，每作游戏推出后各种周边产品也是层出不穷。随着《马里奥赛车DS》燃起的新一股"马车"热潮迄今都没有退去，周边自然也不停在做。可能是某个玩家觉得在游戏里玩赛车总没有现实中来得爽，于是就有了这款《马里奥赛车》玩具版。这款设计巧妙、做工精细的遥控"马车"现有马里奥和耀西两个人物版本，采用遥控器控制，支持6方向控制，车内安有充电电池，随"车"还附赠各种障碍道具，这下可以与朋友在公园来一把真实的卡丁车大赛了。不过要是能像游戏中那样撞宝箱吃到道具然后对付对手的话就更爽啦！











《横行霸道 罪恶都市》推出游戏玩偶

提供：米格

可爱的《马里奥赛车》推出玩具还算可以理解，可这款《横行霸道 罪恶都市》暴力游戏推出人偶玩具就让人觉得毫无卖点了，而且还有意把一个个人物都作成卡通版，怎么看都有种乐高人偶的感觉，《横行霸道 罪恶都市》粉丝看了恐怕更是哭笑不得了吧。不过可别小看这款玩具的来头，它可是由Rockstar小组亲自授权Medicom玩具公司制作的，花了整整2年的时间开发而成，是继该公司为《横行霸道Ⅲ》推出Kubrick版后的第二弹作品。玩具共收录了本作的5个人物，将在2006年秋季上市，售价为34.99美元（约人民币280元）。





文 小豆子 编 LIKY

3G似乎离我们越来越近了。北京DMB(Digital Multimedia Broadcasting)移动多媒体广播于9月6日正式开播，用户除了可以用手机等设备收听12套广播外还能收看到2套电视节目。希望支持DMB的手机能尽快普及。

手机导航 你用了吗？



最近频频在各大电视台播放的“E路航”车载卫星导航仪广告相信已经引起不少人的兴趣吧。这台设备不仅能确定用户当前所在位置，更能用语音报出行车路线，对于出行在外的人真是非常实用。其实通过我们手中的手机一样可以实现类似功能，下面小豆子就带大家了解手机导航的两种解决方案。

第一种方案是手机外加GPS设备实现导航功能。首先你要确定自己的手机是否支持蓝牙，因为大多数GPS设备都是通过蓝牙传输数据的。其次是看手机能否安装导航软件。目前来说，几乎所有Nokia S60系统手机比如6600、7610、N70、N-Gage QD等型号都支持导航软件，另外摩托罗拉A1200以及部分Windows CE系统的手机也可以。接下来就是选择能和手机匹配的GPS卫星定位设备了。最后还要买一张大容量的存储卡，导航软件容量在200MB以上，手机随机配的卡可不能满足要求哦。

第二种方案则是直接购买具有导航功能的手机。中国联通在增值业务方面一直走在前列，从去年就开始提供手机导航服务。不过这个服务首先要手机支持，像三星的E239、W219、W379等CDMA手机均内置了GPS导航模块。用户登陆神奇宝典下载北京协进公司开发的语音导航软件，安装后即可实现导航功能。导航时，软件会通过网络实时下载地图数据。

相信大家最关注的还是价格。就性价比来说，自然是第一种方案要划算一些。像N-Gage QD、6600等低端S60手机水货价格在1000元左右，GPS设备的价格则在600至1000元左右，加上存储卡，如果使用破解导航软件，总体花费不到2000元。使用CDMA手机导航的花费明显要高一些，具备导航功能的手机售价普遍在3000元以上，另外用户每个月还需要付出18元的软件月功能费，使用过程中神奇宝典的流量费也非常高。

看了上面的介绍，相信很多朋友都会跃跃欲试了吧。如果手机能够导航，那就再也不怕去陌生城市了。

热辣新闻

《圣域情缘》即将推出

根据著名漫画《圣斗士星矢》改编的手机网游RPG《圣域情缘》将于9月1日正式上线。游戏基于WAP平台，玩家将重温漫画中勇闯十二宫等经典情节，另外还可以领养手机宠物。

玩《超级女生》 赢游戏大奖



《超级女生梦工厂》以独特的换装系统吸引了众多玩家。为答谢玩家厚爱，广州光通通信举行“玩超级女生，赢游戏大奖”活动。从即日起至9月30日，玩家只要将自己在游戏中最佳状态截图发送到optisp2006@sina.com，即可参加活动。光通公司将根据玩家所提供截图中女生的衣着、发式以及心情、体力等指标评选出“魅力无限奖”等三个奖项，获奖玩家会得到MP3播放器等奖品。

新机看台

摩托罗拉ROKR E2 参考售价：2200元



如果你酷爱音乐但手头银子又不多，那么这款摩托罗拉ROKR E2非常适合你。ROKR E2能够播放MP3、ACC、WMA等多种格式的音乐，并且兼容普通3.5mm耳机插头，能够支持最大2GB的SD卡，还拥有EQ调节、播放列表设置等功能，可谓非常专业。ROKR E2在其他方面也不弱，附带闪光灯的130万象素摄像头拍摄效果不俗，26万色QVGA分辨率的屏幕色彩艳丽画面细腻。美中不足的是ROKR E2基于Linux内核，软件比较匮乏。

热辣手机游戏快报

斗魂			
厂商	北京飒美网络	类型	FTG
适用手机	诺基亚S60系列手机/摩托罗拉V300 V501 V600 V3/索尼爱立信 W550C W800C K750C 等		
优点	模式丰富，画面华丽		
缺点	可选择角色太少		
综合评分	★★★★★★★★☆☆		







厂商网站：http://www.sammy-net.com.cn

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→动作类

SEGA SAMMY 中国公司制作的手机格斗游戏。为夺取斗魂之剑，统治世界，维斯特罗斯大陆的众多勇士齐聚一堂展开战斗。游戏分为三种模式，斗魂模式中玩家可以选择一位角色进行通关，生存模式中角色只有一次生存机会，对决模式中则可以直接选择任意角色与 CPU 对战。游戏画面华丽，每位角色还有不同的必杀技。

七星传奇 3			
厂商	哈酷那	类型	RPG
适用手机	诺基亚S40 S60系列手机/摩托罗拉V303 V300 V80 V3 E398/索尼爱立信K506C K700C K750C等		
优点	融合各种新鲜要素		
缺点	操作比较繁琐		
综合评分	★★★★★★★★☆☆		

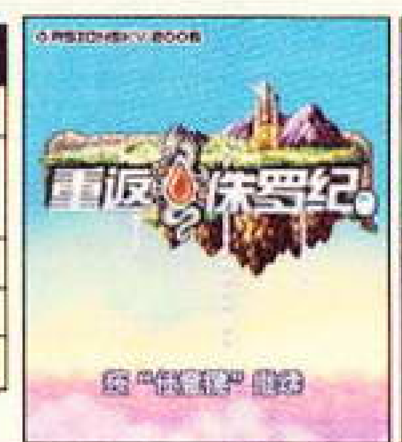
厂商网站：http://www.motata.cn

下载方式：http://www.motata.cn/web/cn/Bs_Download.asp 下载体验版

经典手机RPG《七星传奇》的第三作，故事发生在塔利亚大陆，玩家目的仍是要收集七星封印。游戏中可以选择狼人、盗贼、魔法师三种职业，每种职业都有特殊技能，比如只有盗贼才能使用缩小术进入某些洞窟。本作中还加入时间概念，分为白天、黑夜和深夜，狼人在晚间会长出耳朵和尾巴，攻击力和速度提升。



重返侏罗纪			
厂商	雅讯天地	类型	RPG
适用手机	诺基亚S60系列手机/摩托罗拉V300 E398 V3 L6 L7/索尼爱立信K503C K750C W700C等		
优点	独特的恐龙培育系统		
缺点	剧情有些简单		
综合评分	★★★★★★★☆☆☆		





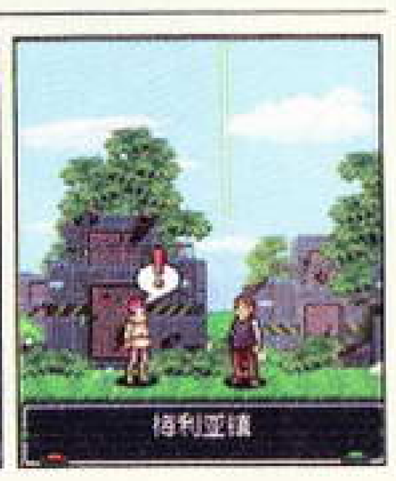

厂商网站：http://www.easyhappy.com

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→角色扮演

融合养成要素的国产手机RPG。游戏讲述2016年的地球，在太平洋一个小岛上发现了很多恐龙化石。小娜父女成功地利用DNA技术使恐龙复活，与此同时岛上却出现了不明生物。游戏目的是在小岛上冒险，并利用培育出来的恐龙进行战斗。玩家能够收集不同恐龙的DNA创造出新恐龙，也可以通过道具提升恐龙的能力。

重装灵魂 1 破碎的月光			
厂商	掌中米格	类型	ARPG
适用手机	诺基亚S60系列手机/摩托罗拉V303 E398 V501 V600/索尼爱立信K503C W550C W810C等		
优点	复杂的战斗系统		
缺点	画面背景较单调		
综合评分	★★★★★★★☆☆☆		





厂商网站：http://www.mig.com.cn

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→角色扮演

参选"ChinaJoy金翎奖"的国产手机动作RPG。游戏故事发生在未来，人类移居到绿之心星球后以绿蕊作为新能源。绿蕊的过量开发唤醒了沉睡中的阿蒙兽，为此人类制造出机甲战士对抗阿蒙兽。战斗时玩家能够使出各种绝技，但会消耗气力值，气力值为零时丧失攻击力。玩家还可以通过购买零件来提升机甲性能。



2006年9月某日

19点13分，看着QQ上某个头像的跳动，静坐在电脑前的胧月不禁搔事："有钱人啊，居然还QQ绑定手机，可恶……"

ooxx：胧月，我现在堵车，不知道是不是能比较准时到家，等我一到家就叫你哦。

胧月：没事，8点半到即可。

20点34分，"嘀嘀嘀……"

ooxx：到家了，不过正在吃饭。

胧月：可以的，没关系。

21点12分

ooxx：电脑出了问题 用手机说好吗？也许信号会不太稳定……

胧月：（-0-）不会吧，那样可能很慢，要打很多字的说。

ooxx：那等会……不好意思。

（胧月：广告插播时间，本人公司的电脑已经壮烈牺牲3天了。）

21点15分

ooxx：现在差不多解决了，开始吧。

胧月：好吧，先是简单的自我介绍吧。

ooxx：那个，介绍了也没人认识我……

多灾多难、磕磕碰碰的对谈终于开始了。



ID：ooxx（胧月：-0-）

拥有的主机：现在只有一台没刷机的iDS，不过等过两天有钱了就去弄烧录卡。

喜欢的游戏：《生化危机》系列（一直喜欢）、《零》系列，《马里奥》系列（阶段性喜欢）

喜欢的一句话：让所谓的"名言"都滚蛋吧！

游戏MM一定最喜欢游戏？答案是：NO！



胧月：你觉得自己是OTAKU吗？

ooxx：说实话，有点那个意思。一般不是很去外面逛，除非有人约的。但也只是"有一点"，我对动画漫画那些不算很狂热。在家一般都不玩游戏，上上网啊看看电视什么的。

（胧月：咳，我一直在想是不是采访错人了。）

胧月：既然不怎么玩游戏，那么买UCG以及登陆levelup的用意是什么呢？

ooxx：这话说的，我喜欢的是游戏业界里的各种事情，所以看UCG就看看新闻和新游戏。

胧月：很奇怪，既不喜欢玩游戏却又关心游戏新闻……

ooxx：不是不喜欢玩！而是一直没有找到钟意的。

胧月：也就是说，总是一个游戏一个游戏地去注目，但是一直找不到好的。有没有觉得自己是某个游戏公司的FAN呢？

ooxx：那就多了。硬件公司喜欢索尼和任天堂；软件公司的话，SE、Konami、Capcom都很喜欢。
胧月：现在硬件厂商都拥有各自的支持者，在论坛也经常发生争执，你怎么看这种情况？
ooxx：我还是算任饭吧，不过也很关心PS3的大作。那些吵架帖，偶尔我会看看，如果看见很不爽的发言，不管是哪边的FANS，都会说他们的。吵架我觉得很正常，就当作他们没事闲的了。
胧月：那么你有没有想过做一名游戏编辑，像雨滴那样的。
ooxx：想过，那时雨滴还不是编辑呢。不过现在觉得这个职业不是很适合我，当初应该是有些冲动吧。我觉得玩游戏就是放松和休闲，不用当成职业。LU上认识的朋友，为了弄个攻略，非得游戏一发售就没日没夜地玩，真的很累啊。其实这个问题UCG的小编也说过："喜欢的还好，要是不喜欢的也要硬着头皮上。"我可不喜欢把游戏玩成这样。



胧月：你在论坛跟那些男性玩家交流时，有没有感觉到明显的隔阂？
ooxx：我个人觉得无所谓，大多时候差不多。只是对于喜好游戏类型的选择上，也许是性别差异所致，会有些分歧。不过交流不受影响，因为他们玩的游戏至少我也是了解一些的。
胧月：男性玩家中的一部分对游戏可以说非常狂热，对于你而言是不是不可理解？
ooxx：我到没觉得狂热到什么程度……可能是没太注意吧。能不能举个例子？
胧月：比如职业玩家。
ooxx：那些《CS》、《魔兽》什么的倒是知道有职业玩家，但中国的TV GAME职业玩家群体我还不是很了解。
胧月：（；D）广义上说，PC玩家也是玩家啊。
ooxx：职业玩家毕竟是个案，是游戏人群的少数，多数还是我们这种普通玩家嘛！我赞同每个人都来玩游戏，但是反对各个都以职业玩家为目标。对于已有的职业玩家，那个是他的职业，我们要尊重他。记得UCG的PS十周年的纪念特辑里有一句话，我特赞同："人只有在游戏时，他才完全是人"。
胧月：呵呵，最终还是说出自己喜欢的一句话了。

严肃对谈后的爆料！《掌机王SP》小编大危机之直言不讳的读者

经常登陆levelup论坛"猪笼城寨"板块的朋友可能会比较熟悉ooxxMM（好晃眼的六个字母），去年夏天神游版DS掌机发售时，该MM就在论坛贴过首发式现场的很多直击照片了。



胧月：当时买iDS是出于什么动力呢？为了最喜欢的《生化危机》？
ooxx：不是，当时还没公布《生化》啊。胧月是《掌机王SP》的小编耶！这都记不住？
（胧月泪奔）
胧月：那么看《掌机王SP》的时间应该不短了吧。
ooxx：很早就看了，不过只零零星星地买过几本。
（LIKY："……"胧月："老大息怒。"）
胧月：啊，呵呵。觉得《掌机王SP》怎么样啊？不用有顾虑，尽管说吧。
ooxx：这个嘛，我想想……啊，现在想起来，你们小编的那种可爱的头像很不错，其他就没什么印象了。
胧月：这种评价真有买椟还珠的嫌疑。
ooxx：因为我经常买的是UCG嘛，不过觉得你们《掌机王SP》比较有自己风格吧，自成体系。
（胧月暗忖：此MM说话太耿直，既然如此……）
胧月：有没有觉得小编里面有谁比较讨打的？
ooxx：具体不熟，不过我不喜欢那个用《指环王》里的那个什么王子做头像的那个人，因为我讨厌《指环王》。
（胧月："无辜的铭风……"铭风的FANS操刀中："跪求家庭地址！"）
ooxx：还有紫枫！早看那小子不顺眼了，哎？胧月，你人呢？
（逃跑中的胧月：我觉得跟这丫头联系过多会给自己多方面的社会关系带来无可弥补的裂痕。orz）

超级玩家

SUPER PLAYER

栏目主持 软饼干 Vol.07

"《洛克人》系列"大家肯定都玩过，不管是初代《洛克人》还是最新的《洛克人ZX》，凭借其超高的游戏性，已经吸引了一大批的玩家为之疯狂。本辑跟读者见面的便是两位《洛克人》爱好者，现在就来听听他们的心声吧！

洛克人Zero2 HARD难度无伤通关

超级玩家 songkai123
LEVELUP现任版主，UP TEAM攻略组成员
拥有掌机：NDSL+PSP
喜爱的游戏："《洛克人》系列"、"《最终幻想》系列"、"《火焰纹章》系列"
经常出没于NDS专区、《洛克人》、《最终幻想》、《猪笼城寨》等几个专区，另外其他设有《洛克人》区的论坛也都会去逛一下。

挑战项目：《洛克人Zero2》(以下简称《RZ2》)
挑战内容：全程无伤通关
限制条件：非特殊地段外只 使用单一武器(光束剑)
挑战成绩：S评价

软饼干：这位是作客"超级玩家"的songkai123，请问你是怎么想到进行这么变态的挑战呢？

Model·SK：因为平时比较喜欢挑战些高难度的ACT，看到论坛有这方面的活动后，就想去试试。

软饼干：果然是相当的难啊，就《RZ2》来说，这个挑战几乎已经到了极限了吧？

Model·SK：其实还能增加不记录的BT条件，但由于本人RP实在不过关，失败了N次后放弃了。

软饼干：果然难度到达一定程度之后，RP已经盖过了技术。那这次挑战一共花了多少时间？

Model·SK：练习了很久，真正的挑战用了两天。

软饼干：所谓挑战1分钟，练习10年功啊。那你最喜欢的游戏是"《洛克人》系列"吧？

Model·SK：我玩得很杂。

软饼干：爱好很广泛嘛？我的印象中达人一般都只专注一个系列的游戏啊。注意力分散的话，对挑战有影响吗？

Model·SK：其实是看对游戏的热情和精力吧，个人擅长的游戏其实也不多，只有《洛克人》、《最终幻想》和《火纹》，其他的游戏都只是草草通关吧。

软饼干：平时对游戏投入的精力很大吧？

Model·SK：嗯，因为是学美术的，学习方面不用花太大精力，才能有时间研究游戏。

软饼干：美院？本饼干也是美术专业出身哦！那你平时喜欢涂些东西吗？

Model·SK：当然啦！把自己喜欢的角色画在





《RZ2》已经发售了3年之久，想必各位老鸟和ACT达人也将游戏研究得较为透彻了吧，但有没有想过极限的挑战呢，感兴趣的话就来看看在下这篇《RZ2》HARD难度下全程非特殊地段外（如蛇关用链鞭的地段）使用单一武器（光束剑）最速无伤（S评价）通关心得吧。

关于本次挑战，其实我一开始想在挑战项目上加一条不记录通关的条件，但最后因为太考验RP而放弃。（我承认我RP不行。）同时，想挑战的各位玩家看看是否具备以下几点：1.能轻松地把HARD难度无伤通关，不行的话，去多练习吧。2.是否有较大的耐心和忍耐力，能不断地接受失败的事实再开始新的挑战。

开始挑战的解说了，这里先说说注意事项。由于HARD难度下不能蓄力和只能使用单一武器的限制，使平时的一些战术都不能有效发挥。比如蛇关的中BOSS，需要冲刺跳跃过去进行近距离攻击；飞空艇中段的电流阵，只用剑通过的话时间比较紧。而限于篇幅问题，这里我就不全说过去了，各位自己进行练习的话说不定会发现有更加适合自己的攻关方法。

注意事项说完，接下来就是重点内容了，首先解说的是比较重要的部分——普通流程关卡内如何缩短过关时间。首先杀敌数方面是重中之重，这里强烈建议大家尽量对关卡进行彻底地研究，研究什么地方的敌人不用理会，在什么地段杀敌能最有效地把杀敌数控制在最小范围内，毕竟少理会一个敌人就能节省1秒左右的时间。另外，HARD难度下ZERO的实力被大大地削弱，怎么样用“连续技”把ZERO的实力发挥到最大，使其能更快地消灭敌人就是攻关的重点了。由于HARD难度下黑盔甲是普通攻击力最高的，绝大部分杂兵能一刀结束战斗的都建议用硬直最短的跳跃斩击消灭，而对于一些“皮厚”的大型敌人，这里推荐使用冲刺跳斩+摆动斩解决，落地取消硬直后马上再次冲刺走人，这样可以有效地减少时间。

另外，板凳大队BOSS军团方面，其实和HARD难度下的普通攻关并没有多少区别，只要注意掌握攻击手段，不要白白浪费掉攻击的时机。在BOSS发动攻击的瞬间用威力较大的攻击命中BOSS能对其造成硬直。这里推荐攻击4点的跳跃斩，就算没对BOSS造成硬直也能比较安全地逃离，各位可以留个HARD下最终关的存档，方便练习BOSS战。

软饼干：嗯，说得有点道理，那你平常身边可以交流经验、互相切磋的玩友多吗？

Mode · SK：蛮多的，比如这次挑战，像饭团公主和Neo · Zero就给了我不少帮助。

软饼干：是啊，挑战的时候如果没有朋友很没意思呢。想成为达人的动机是什么呢？纯粹为了自虐吗？呵呵！

Model · SK：也是因为心理问题吧。以前有个同学把FC上的1代打通了，到处炫耀，为了打击他，我就开始反复练习了，后面就纯粹是为了提高技术啦！

软饼干：原来还有这种事情呢，以后还打算继续挑战吗？

Model · SK：当然了，毕竟只有更多地锻炼才能提高自己的技术。

软饼干：呵呵，要在玩与被玩之间找到平衡点可不容易啊，那么最后还想和大家说点什么呢？

Model · SK：嗯，只有交流才能更好地提高技术，我的QQ是4145[illegible]3916，希望各位玩友能来一起讨论。

软饼干：好，再见。

Model · SK：88!

“《洛克人》系列”爱好者的超Q访谈！

被采访人：daidaima
昵称：呆呆
拥有掌机：NDS
经常出没区域：levelup论坛资深潜水员

levelup论坛上《洛克人》爱好者数量非常之多，这点出乎我的想象。有好几位玩家想要挑战“《洛克人》系列”的相关游戏，也投来了很多稿件，但鉴于篇幅问题，不能把大家的心得体会都放在书上来，所以就只能选择性地进行一下采访。于是本饼干便采访了某版主的一位好友，和他闲聊了一番关于《洛克人》和对超级玩家的看法。

苍烈瞬柔の钢： 饼干兄，这位是我的好友“呆呆”，他非常想接受《掌机王》小编的采访，你看是不是能给接待一下？

软饼干： 嗯，只要是热爱游戏的朋友都欢迎啊！

苍烈瞬柔の钢： 哇，那他不要激动死了啊！那我就隆重地向大家请上本辑的采访对象——喜欢挑战高难度的“呆呆”。说完闪人先……

feiの呆々： ……

苍烈瞬柔の钢： 呆呆好像被热情的场面吓昏过去了。

feiの呆々： 恢复了。

软饼干： 好，那么我们开始采访。作为一名《洛克人》游戏爱好者，先给我们随便说几句吧？请问你为什么最喜欢《RZ2》呢

feiの呆々： 因为《RZ2》的HARD模式是全系列中最难的。



软饼干： 只是因为特别难才会去玩吗？

feiの呆々： 算是，还有少数原因是《RZ2》玩得太多了。

软饼干： 果然有“迎难而上”的气概啊，佩服佩服。不过《RZ2》玩起来比较爽快，这也是你喜欢这款作品的原因之一吧。

feiの呆々： “《洛克人》系列”一向都拥有很刺激的高难度模式。

软饼干： 呆呆玩过系列最新作《洛克人ZX》没有，有什么评价？

feiの呆々： 《ZX》的难度出忽意料的简单，没有过关评价，没有杀敌限制，打起来就像飞一样。**软饼干：** 我玩的时候感觉不是太容易啊，达人就是不一样。

feiの呆々： 哪里哪里，熟能生巧嘛。

软饼干： 取消了过关评价，很多达人都不满呢。

feiの呆々： 这样就没什么挑战意义了。

软饼干： 为什么呢？

feiの呆々： 对我来说，挑战的目标性和参照性必须很明确。要是没有一个评价性系统的参照，挑战的兴趣就会全无了。

软饼干： 这样看来，评价系统完全就是为了达人挑战而生的呢。

feiの呆々： 可以这么说，估计取消这个模式也是为了让新手能更好地融入这个系统，毕竟洛克人的fans向很严重。

软饼干： 是啊，以前“《Zero》系列”就是打着难度招牌诞生的。

feiの呆々： 恩，所以吸引了很多高手。

软饼干： 既要吸引新玩家，又要照顾老玩家，肩负的任务很重啊。

feiの呆々： 恩，对于“《ZX》系列”目前惟一满意的地方大概就是全程语音了。

软饼干： 我看过你投来的挑战稿子，大致意思不错，不过写作手法没有掌握好，显得有点冗

长拖沓。

feiの呆々：其实我也知道……

软饼干：呵呵，没关系。文笔可以慢慢锻炼的嘛！除了"《洛克人》系列"你平时还喜欢玩些什么游戏吗？

feiの呆々："《最终幻想》系列"、"《太鼓之达人》系列"、"《恶魔城》系列"，这些都是我喜欢的游戏。

软饼干：哦？我发现很多达人都喜欢《太鼓之达人》这款音乐游戏，请问这是为什么呢？难道是有"达人"两个字？

feiの呆々：NO，因为我喜欢刺激的东西，随便透露下我是某乐队的鼓手。

苍烈瞬柔の钢：开始显摆了……

feiの呆々：你怎么又冒出来了？

苍烈瞬柔の钢：我遁……

软饼干：原来如此，摇滚乐队吗？

feiの呆々：视觉。

软饼干：视觉系的，还真是厉害。

feiの呆々：还好吧，总不能天天玩游戏吧。

软饼干：呵呵，游戏和音乐，比较喜欢哪个？

feiの呆々：游戏，绝对是游戏。

软饼干：平时对待这两个兴趣爱好，有什么不同的感觉吗？还是仅仅觉得两个都是娱乐？

feiの呆々：一个是视觉享受一个是听觉享受，偶喜欢比较刺激、爽感的东西。

软饼干：是因为平时的生活很沉闷吗？

feiの呆々：也许吧，很多人玩游戏最初都是为了这个原因。

软饼干：可是在一般玩友看来，不停重复一种游戏的挑战，为了1秒甚至半秒的差距不断折磨自己也是一种无聊的事情。

feiの呆々：所以他们不是达人。

软饼干：……

苍烈瞬柔の钢：他就喜欢装酷！我潜了还不行吗……

feiの呆々：我估计得补踩两脚他才能下去。

软饼干：真狠。那么，你觉得达人的意义是什么呢？

feiの呆々：让偶去百度里查下。

软饼干：……

feiの呆々：（片刻后……）达人是指在某一领域非常专业，出类拔萃的人物。对某任何方面都有很长时间的接触，不断钻研，无限地积累经验。

软饼干：果然是搜索的内容，有板有眼的。

feiの呆々：嗯，文采不行，不好意思哈。

软饼干：好，我看时间也差不多了，老规矩办事，现在就请呆呆最后给大家再说一句最想说的话。

feiの呆々：达人万岁(\^0^/)

feiの呆々：菜鸟最高(\^0^/)



铁拳道场

铁拳 TEKKEN DARK RESURRECTION ®

VOL.03

主力招式分析



任何情况下，此招都是Julia的主力进攻技。虽然只有10点伤害，但出招快（11帧），被防只有-2帧的劣势。Julia的进攻后续变化也从这招开始。

当对手防住这招后，最保险的是不出招。有种典型打法就是在→→+LP被防后出LP LP LP，对



手经常会因为想抢招而被LP LP LP破招（Counter Hit）上天。可实际上，如果对手在防御住出8f的拳，Julia的LP不但发不出来，还会被打。特别当对手也是Julia时，她防住你的→→+LP也出LP LP LP，你就上天了。而不出招的目的就是试探对手的反应，为下次进攻做准备。如果对手喜欢在防住→→+LP后出招抢，而速度慢于10f，那你就发LP LP LP；如果对手出的招是8～10f，那就变招为→→+LP RK，对手就浮空了，然后可以追打浮空技（这个在后面再详细讲解）。可惜的是，不同于《铁拳TT》、《铁拳DR》的→→+LP RK浮空是虚连技，对手能在中了RK后受身就可以躲避我方的追打。此外，对于防住→→+LP后不出招的人，可以出投技，或者再出→→+LP，注意连续→→+LP能被侧移躲掉！甚至直接在→→后出左右投技，对手如果不想拆投而下蹲的话，就可能会吃→→+LP。

LP LP LP

这个招数可以说是Julia的最大优势，LP LP LP只要CH对手即被浮空！特别是对于喜欢乱抢招的玩家，打Julia时总觉得会被莫名其妙



地浮空，毕竟8f拳就能上天不是开玩笑的。实际上Julia这招也不能乱出，如果没有CH对手，破绽会很大。好在LP LP LP可以控制：如果对手没有被CH可以只发LP LP。不过可能有人没发现，LP LP的劣势也很大，有-15f，还好LP LP会把对手推远一点，即使这样，部分角色的右勾拳一样可以把Julia浮空。所以笔者建议：看不准CH不要发。这里顺便提一下→+LP这招，浮空效果和LP LP LP一样，优点是回避上段技，也要算准了对手要出上段技才能发。

LP LP RK LK

这个招也算不错了，对手中了RK后LK必中，有27的伤害。实际上，这招和LP LP LP一样，看不准不能发，被防破绽会很大。同样，很多玩家的打法是只发LP LP RK，不管对手防没防住都无破绽。不过这个RK是可以下裁的，所以用不用要看对手的习惯了。



把上面这两招放在一起讲，会用Julia的玩家应该知道原因吧。它们构成典型二择打法(Mixup Arts)，估计让很多人头痛。实际上用不用这套打法完全取决于对手的反应能力。首先肯定的是，这套二择是可被目押的。但即使对手无法目押该二择，Julia也只有50%的胜算，如果对手猜对那你就惨了。最糟糕的是，在《DR》中，Namco把LP LP LP和LP LP RK LK被防的劣势由原来的-14f，-12f加大到至少-16f，原来即使被对手猜中也很难被浮空，现在几乎100%会被浮空。笔者在此的建议是：不要用了。

↘+RP LP

Julia的主力确反技之一，确反的原则是：在对方的劣势帧数内选择最大伤害的招数进行确反。这里顺便讲一下，所谓"破绽"，指的是绝对值大于-7f的劣势，0到-7f的劣势是没有破绽的，即对手没有任何确定技可以击中你(除非你不防)；-8f到-14f的破绽一般都可以视劣势大小用吹飞技(Knockdown)还击；-15f以上的破绽就会被浮空(Juggle)了。Julia的↘+RP LP是16f的浮空开始技(Juggle Starter)，对手露出-16f以上的破绽就可以用它反击了。在此，我要提一下下裁。用Julia的朋友请记好，如果能够先读或者目押对方准备出下段了，那么尽量去裁，不要防。下防后最多还↗+RK，而下裁后可以还↘+RP LP，浮空后的伤害要大很多。注意，这招只能用作确反，千万别没事发着玩，有-18f的破绽！

LP RP (CH) LP



这招结合了LP LP LP的速度和↘+RP LP的理想浮空状态，相当不错。所以高手一般都舍弃LP LP LP而改用LP RP LP。注意，这招没有CH最后的LP是出不来的。此外，LP RP被防的破绽和LP LP一样。

FC（蹲状态）↘+RK LK

算是Julia惟一一个能直接把对手击倒地的下段技了，缺点相当明显，就是要先蹲下来才能出招。从这招可以暴露出Julia最大的一个缺陷，就是在双方都处于站立状态，特别是当对手一直防守的情况下，几乎无法使对手倒地！因此Julia的二择都要从蹲势开始，她的很多招都可以进入下蹲状态，这方面在下面讲解。回到FC↘+RK LK，这招用处有两种，一种就是下蹲状态的二择，还有一种就是突然下蹲直接发，速度越快越好。当然，被防住就等着上天了。



RK

10f的招，速度快，在CH情况下能使对手浮空。一些情况下可以当10f的确反技使用，不过10f的确反Julia有更好的招，等会再说。这里重点讲RK后续的骚扰二择技，一般的打法是RK RK；RK RK ↓+RK；↓+RK；↓+RK RK换着用，在用RK RK或↓+4进入下蹲状态后，可以连续发FC↘+RK进

行骚扰，只要你敢，也可以发完RK LK；或者发↗+RK，ws RK，ws LK的中段技，这样就构成二择了。这套打法注意几点：首先对手要只防不裁，要不然RK RK的第二个RK直接能裁掉。并且当第二个RK被防后就不要二择了，硬直很大，对手一定比你快。其次，FC↗+RK不能多，《铁拳5》的设计就是一般↗+RK的浮空技是回避下段的，发多了对手一个↗+RK你就上天了。最后，ws RK是有破绽的，只不过一般角色不好反击。此外，FC↘+RK LK和ws LK是经典墙壁二择。

RP←



这个就是前面说的Julia确反10f更好的招。怨念啊，Namco在《DR》里面把这招削弱了！在《5.0》里，当Julia用RP←转到对手后面对手是一定要猜一下的，猜错就上天了。问题出在↗+RK上，本来对手中了RP←后如果直接拉后转身，Julia只要发↗+RK对手必上天。如果不想吃↗+RK而改用LP；↓+LP的话，这时Julia分别可以用↘+RP LP；LP LP LP；下裁一一破解，所以说对手一定要猜。问题是在《DR》里面，对手中RP←背向后直接拉后转身不会再中↗+RK，这也使这套打法基本上无效了。不过这也并不代表RP←完全没用，这招10f起手，被防只有-2f的劣势。在对手背向后，Julia完全处于优势，可以下蹲进行前面所述的二择，对手背身时只能防不能裁，所以Julia不会有大危险。如果对手还是喜欢出LP或↓+LP的话，那就按5.0版本的打法吧。

↗+RK

这招在前面谈到了很多次，现在详细分析一下。↗+RK是Julia另外一个主力确反技，回避下段招，当对手露出-15f的破绽时就用它确反（再大就该用↘+RP LP了）。这招在《DR》里面进行了强化，本来↘+RK LK后有-15f的劣势，这次又加了↘+RK LK LP的后续招，可以取消硬直，被防无破绽。最重要的是最后的LP是回避上段的，对手防住↘+RK LK后乱抢招会被LP CH而浮空，可惜最后的LP不能延时发。如果前面的↘+RK LK已经浮空对手再出LP的话就错过浮空机会了。一般打法是开始先多发几次，看对手态度，如果对手在防御后不再动就不要发了。其实，↗+RK LK和LP的中间可以用投技断掉。提一下↙+LP，《DR》的新招，就是↗+RK LK LP最后的LP，可以单独用，效果比前面的→+LP好，因为被防没有破绽嘛。

↓↘+LP RP

这招一般用于浮空技中，但是一般用用也无妨，CH时一中全中。最后的RP可以延时发，这时↓↘+LP后就可以变招（参考→→+LP打法），如果对手在防住这招后不正确地抢招，就会被RP CH而击昏，这样可以继续浮空了。注意，RP被防有破绽，会被10f招反击。此招还有个出发，就是跑动中直接发LP RP。

↘+RK RP←→+LP

同前面一招一样，都是用于浮空的。地面战使用就是磨时间，给自己考虑后续战术的机会。此外，最后的←→+LP延时的话能被侧移掉，全部被防住有破绽，不过不是每个角色都能还击到。对了，《DR》里面的好处就是，↘+RK或RP任何一个CH对手，都是一中全中，算是不错的设定。

→+[LK LP]

既可用于浮空也可用于地面战，非常实用。特别是在《5.0》的时候，对手被击中后，如果没有快速拉前起身，就会被↗+LK+RK踩一下，伤害巨大！可惜在《DR》里面中了所有类似的吹飞技直接拉后就可以后滚了，所以↗+LK+RK也就不再能用了。不过也不是绝对没有追打的办法，如果对手没有后滚的话，可以接←+LP+RP这招，安全，伤害也很多。顺便一提，←+LP+RP这招不错，普通击中对手即可使其昏厥，可以稳稳地踩上一脚！用→+[LK LP]时要注意几点：首先，这招是上段技，对手如果下蹲躲过的话你就惨了，不过这倒可以配合→+LK RP打二择。其次，不要在对手防住→+[LK LP]后抢招，劣势帧较大。



横移 LK+RK

虽然是浮空开始技，但不能用于确反，因为要

侧移中才能发。这招相当实用，看准了用侧移避开攻击并出招，对手就上天了，被防住后因为距离较远，一般对手很难反击。不过实际上被防破绽较大，比如Julia自己的→+[LK LP]，Paul的→→+RP LP都能反击。

→+RP LP RP

10f起首的新招，最后的RP可以延时，此招可以参考↓↘+LP RP的打法，好处就在于CH一中全中。

↘+LP

这招在《DR》中被强化，当击中蹲式的对手可以接↗+RK使其浮空。

↘+LK

伤害加大，并且被防住无破绽。不过无破绽不代表无劣势，除非击中对手，否则连续发是比较危险的。另外一招↓+RP LK和本招一回事，优点就是发生速度快（10f）。

↓+LK

虽然速度快，被防破绽较小，可惜攻击力太低，即使击中对手自己还有-3f的劣势。也就是说，击中对手后仍然不能抢任何招，否则被打的将是自己。

←+LK

这招在《DR》中强化，被防不会产生防御崩坏（Guard Break）。

→+LK RK



好招，远距离骚扰，可以连续多用。切记一点，和→+[LK LP]，→+LK RP一样，对于喜欢侧移动的对手不要用。

以上连续介绍的5招，有一个共同点，都是骚扰对手用的。可以参考→→+LP的讲解灵活运用。在高手对决中，因为双方防御都很强，再加上出大招只能加大自身的破绽，所以这些速度快的小招就成了主力。虽然攻击力低，但是风险小。同时对手长时间被这种招骚扰，会沉不住气而暴露出破绽，因此这些招也经常被人所不齿。笔者的建议：多用！

Julia的常用招数差不多如此，战术分析也一并写入了。大家可能会发现，有很多招没有写。这些没有特别注明的招会在概率很小的特定情况下派上用处，在大多数情况下使用都是弊大于利，与其研究这些招，倒不如多花时间把常用的招练好。下面进入浮空连续技的分析。

浮空连续技分析

→+LP；LP LP LP CH；→→+LK；↗+RK；↗+RK LK；RK CH；横移 LK+RK起首：

→→+LP*8：这么接有意义吗？回答是肯定的，就好比用一八要会3个最速风神拳一样，用



Julia当然要会这套基本连技。这么连最大好处就是可以把对手运到墙边。同时根据对手的起身情况，可以进行不同的追击。如果对手受身，可以进行二择（在前面有详细叙述）；对手躺着不动，没办法，只能发↓+LK踢一下；对手拉上起身或后滚，那真是太好了，可以→→+LP无限。此外可以把第一个→→+LP改为RK，然后→→+LP*7，效果一样，但造成的伤害更高。

→→+LP*4，↓↘+LP RP：算是规矩的接法，同样可以把第一个→→+LP改为RK，在适当的距离对手被吹飞撞墙可以追击→+[LK LP]。

注意，在RK CH；横移 LK+RK；↗+RK LK的情况下，不可以把第一个→→+LP改为RK。并且↗+RK LK后面的→→+LP次数也会相应减少。

LP RP LP CH；↓↘+RP LP；→+LP+RP CH；→→+LP+RP CH起首：

→+[LK LP]，↘+RK RP←→+LP or →+[LK LP]，↘+RK，→→+LP，↓↘+LP RP：其实追打的方法和前面大同小异，这儿就不繁述了。注意的是，在→+LP+RP CH；→→+LP+RP CH的情况下，→+[LK LP]后可以改为LP RP RK，有利于上墙。

→→+LP RK；↗+RK LK LP CH；↙+LP CH；←+RK CH；↓↘+LP RP CH；→+LK RK CH起首：

↘+RK，→→+LP*2，↓↘+LP RP：接法和前面一样，就是开始时最好垫一个↘+RK。一开始提过了，→→+LP RK是虚连技。

Julia的主要浮空技就这么多。本人也看过很多花俏的连技，很不稳定，一旦失误对自己相当不利，所以没有使用的必要。实际上Julia的浮空伤害较弱，最要命的是地面追打也太差，当对手倒地后，只要他不动，Julia最多只能打个↓+LK或↓+RK。伤害太小，对手中了无所谓，根本不需要受身或后滚给自己找麻烦，所以也就没有什么地面压制打法了。

墙壁连技

最后讲一下墙壁连技以及投技的使用。Julia的上墙技非常糟糕，想直接在浮空后上墙难度很高，原因就是→→+LP打上墙后什么也接不了。比较常见的就是在↘+RK RP←→+LP和↓↘+LP+RP收尾的浮空中直接打上墙，然后接→+[LK LP]。其他方法就是LP RP RK及↗+RK LK的上墙。LP RP RK可以在普通浮空开始技后直接用，比如LP LP LP CH，LP RP RK，缺点是牺牲了空中伤害，只有在离墙很近时才能用。特殊一点的是在→+LP+RP CH或→→+LP+RP CH，→+[LK LP]后使用（LP RP LP CH和↓↘+LP RP，→+[LK LP]后是不行的）。↗+RK LK的上墙可以用在任何情况的→+[LK LP]后，比如↘+RP LP，→+[LK LP]，↗+RK LK。上墙后接LP+RP RK←→+LP+RP。此外，在特定距离下浮空中→+[LK LP]以及↘+RK RP都可以直接上墙，这点要玩家自己把握了。当然，Julia最实用的是地面战直接上墙，把对手逼到墙边后，蹲下进入前面所述的FC ↘+RK LK和ws LK的二择，ws LK被防安全，但是FC ↘+RK LK很危险，对手猜对了你就上天了。此外也可以在站立中，直接以→→+LP上墙安全很多，不过正如前面所说的，当Julia站立时对手根本不需要下蹲（除非拆投太差），再加上处于墙边对手一般不敢乱动，就很难中→→+LP了。

投技分析

该讲投技了，Julia常用的投技有左右投；中段左右投；以及双手投（↘+LP+RP，→↘↓↙←→+RP）。比较理想的出投机时机包括：对手受身



后；被一些非吹飞技击中后，比如→+RP LP；↘+LP；↘+LK；→+LK RK；和不能抢的招中，比如↓↘+LP；↘+RK RP。Julia还有一个特殊左投↓↙+LP+LK，效果就是把对手摔向背后，比较好的用法就是在自己离墙较近时发这招，对手撞墙后接→+[LK LP]，共有53的伤害。提个醒，如果对手拆了投，不要抢招，对手拆投后的僵直时间比你短。

结语

一下子写了这么多，文中疏漏在所难免，说实话用好一个角色并非区区几千字能教会的。Julia用多了有点感慨，这个角色的原型从1代就有，到了《TT》时算是比较好用了。Namco每一代都把Julia加强，但是始终没有达到一个令人满意的地步。很多玩家抱怨Julia不好对付，实际上一旦掌握了方法Julia就很难有所发挥了。这也使很多以前用她的人渐渐放弃这个角色。总的来说，Julia怎么用，关键是取决于对手的水平及打法。读者可以发现，本文主要是通过招式的分析，并非按战术进行撰写。因为即使再好的战术用一段时间后就会被对手破解，这时不得不研究新的战术，所以任何一个固定的打法都不会长久。而只有把招数研究透了，才能自行生成各种各样的战术，以应万变。

《铁拳》绝对是注重防守而非进攻的游戏，任何华丽的进攻都无法弥补防守上的不足。而这方面则需要读者自己在对战中领悟。高手对战中，为了取胜都是最大限度做到不露破绽，而作为Julia这种几乎招招都有破绽的角色，也就很少有人问津了。



忍道无惧无双

游戏中的神秘忍者世界

文 烛之武　协力 白兔王子　编 马修

专题企划

提起忍者，大家一定会首先想到身披黑衣，在月光下神出鬼没的影之战士。这种东方的古老职业不知赢得了多少人的喜爱与敬畏。当然现代人所以对忍者有着如此深厚的感情很大程度上是依靠各种手法的美化与包装，经过这些包装，忍者在人们心中不仅代表着坚韧不屈、忠心不二，他们更是一种力量与英雄的象征。而游戏作为一种艺术，也在很大程度上为忍者增添了传奇色彩。忍术题材的游戏固然不在少数，而在很多非忍者题材游戏中也会出现忍者客串，这次我们就来谈一谈这些熟悉而又陌生的“忍者”们。

忍者的关键字



众多的忍者题材的游戏中，"《天诛》系列"无疑当仁不让地稳坐翘楚之位。首先从本质上来讲，《天诛》"潜入、暗杀"式的游戏方式一下将忍者的性质大体表现了出来。这是以往的忍者游戏所没有做到的。虽然也有BOSS战等打斗单挑的要素存在，但这几乎是一个游戏所必需的元素，即使与真实的忍者有一定差距也无可厚非，毕竟相比那些从头到尾都在表演屠杀的游戏要贴近真实不少。除了在游戏的模式上真正体现了忍者式玩法，《天诛》在人物与忍器设计方面也表现出了其专业水准。当然游戏也存在一些对真实忍具的误解与艺术的夸张，但这些都可以算是作为游戏所不可避免的。所以总的来说，"《天诛》系列"仍然是众多忍者游戏中最具代表性的一个，介于此，下面我们就以《天诛》为例简单说一下忍者的几个关键词。

关键词之一：九字真言

对忍者来说，精神上的坚韧与纯粹是十分重要的。忍者在执行任务是需要将身体的潜能最大限度地开发，因此有一种能够去除心中迷惑的精神统一术是十分重要的。而这种精神训练法就是常说的九字真言——



















九字真言就是九字结印法，当忍者结印时会感到心神宁静，神清气爽，宛若用过"茶爽"牙膏一般。(笑)这九字结印自然不会有实际作用，只是给忍者一种心理暗示，有一个好的心态对任务的完成必然是有很大帮助的。游戏中自然会把它的作用夸大和实际化一些，毕竟让玩家感到心力倍增也不是什么有谱的事。从某种意义上来讲，这与基督徒们在胸前划十字、佛家子弟双手合十没什么不同，比方说某人在玩游戏过不去时便会仰天长啸："SEGA赐予我力量吧！"结果输得更惨。九字诀更侧重自我的暗示与精神的调整。

不管怎么说，九字真言是忍者的标志，为保障自己生活的平安、仕途的顺利以及PSP、NDSL的中奖率，请每天早晚面对日月结印祈祷吧。

关键词之二：忍者刀

大家玩游戏时一定会注意到力丸那把酷酷的忍刀，也许需要让主角显得更帅一些吧，这把刀似乎比真实的忍刀长出了不少。真正的忍者刀大约60～70厘米之间，比常用的短剑还要短，并且不同于武士所用的太刀与打刀，武士刀的刀脊都有一定程度的弯曲，常用于砍杀敌人，一刀可以将敌人劈成两半。而忍刀则为直身，并且刀身相比太刀要钝一些，但刀尖十分



锋利，常用于刺杀敌人。配备这样的短剑也是忍者的性质所决定的，毕竟他们的主要任务是谍报，这种小体积的武器在潜入时会方便不少，但与敌人正面交锋会很吃亏，所以说忍者从来就不明刀明枪地杀敌，遇到敌人后隐藏自己或利用各种遁术逃走才是上策。因此奉劝那些动不动就斩杀敌人就同志们还是收敛一些吧。

忍者刀的刀鞘要比刀身长些，这样的设计主要是为了方便忍者在未知的漆黑房间里摸索情况(抱歉，没有夜视仪)，这时需要将刀鞘套在刀身前端，相当于将刀加长一倍，然后四处触探(请自行YY力丸老哥蹲着身子斜着眼睛拿个竹竿到处乱捅的猥琐模样)。忍刀刀鞘是两头镂空的，忍者可以在水中利用刀鞘呼吸，最多能一天一夜呆在水下，这也是水遁术的一种。忍刀刀鞘常背于背后，这点相信大家有看到过，这种方便拔刀的背法有很多刀客采用，但忍者这样背刀并不只是为了方便拔刀，更是为了防止敌人从后面砍杀自己，从而达到防身的目的。不过在《天诛》中似乎都是玩家到敌人背后下黑手，鲜有敌人强到能绕到力丸背后砍上一刀的。忍刀的护手为方形，比太刀的要大一些，这样不仅可以起到保护执刀的手的作用，也可当做攀岩时的塌架，不过在《天诛》中，钩绳已经完美替代这种落后的东西了。



▶除了忍者刀，大手里剑和钩镰等也会作为忍者的武器出现在游戏中。

▲▶这两位忍这使用的都是标准的忍者刀。

关键词之三：忍者装束

提起忍者的装束，也许很多玩家脑中都会浮现出力丸模样的夜行装。没错，力丸的装束的确比较标准，用佛家的话讲叫做"大体得其筋骨。"(笑)通常，忍者会着一身夜行服，然后带上头巾、穿上草鞋。力丸的夜行服为茶色，这是十分合理的，忍者通常不穿纯黑色的衣服，因为那样在新月之夜轮廓会更加明显。一般都是茶色或蓝色，当然，各流派也会略有不同。力丸的小臂上装有笼手，小腿上貌似也配有胫当(分别是小臂和小腿上的甲胄)，这忍者仅有的两件防具对保护身体的安全还是十分重要的。另外一点是关于夜行服的口袋，并没有发现力丸的衣服上有口袋，而实际的忍者外衣上的口袋是十分多的，毕竟各种忍具、食品、药品甚至生活用品(比如针线)都是要随身携带的，没有一定数量的口袋是万万不行的。也许力丸的口袋都在战斗内衣里，还是外表优先吧。不过最强的还是彩女小姐，头巾笼手一律不要，衣服还露着小蛮腰，这个年纪的女孩子果然还是比较重视外表呀。







▲电影《忍》中的两个女忍，忍者也不总是穿着那么一身忍者装哦。

关键词之四：技能训练

作为忍者，掌握一定的技能是完成任务的必要条件。忍者们疾行如风，脚下无声，翻墙入院有如探囊取物，这些都是要经过长期的修行方可做到的。训练包括平衡、灵敏、力量、持久及特殊技巧五个方面。

平衡训练从走竹竿开始，要在滚圆的竹竿上急速行走而不滑下，随着训练时间的增长要将竹竿逐渐升高，最终要升到三四十尺高。灵敏的训练则是跳过插着刀片的绳子，在布满利刃的狭道中灵敏迅捷地急速穿行。持久及力量的训练则要双手长时间挂在树上，脚下放满暗器，不容你松手跳下，以恐惧来激发体内的潜能作长久的支持。长跑更是不用说，连续跑上五十公里路而不间断休息决非一般人可以想象。另外特殊技巧更加离谱，就拿不发声的疾行来说，需要在忍者身后系上一条飘带，速度

达到可以让飘带飘起来才算合格。不发声的训练方法是在水洼中走路，也许有人认为并不困难，但实际上飞速行走时是非常难的。不过后来训练时改用湿宣纸代替水洼，只要弄破一点就算失败。这个难度更大了，不信各位可以回去自己试试，先不追求速度，能够成功走过去就很不错了……





▲这些……也算是训练吗？

关键词之五：忍器

忍器可以说是忍者文化中相当重要的一部分。忍者执行任务时十分依赖于各种各样的忍器，这点大家在玩游戏时都可以体会到，若没有忍器的帮助，纵是力丸有三头六臂也会举步维艰。而从另一个角度来说，丰富的忍术也有很大一部分是基于忍器的使用的。忍器可以分为四大类：登器、水器、开器和火器。（当然有时也可以把武器、装束各算作忍器的一种，但实际上忍者所用的东西十分繁杂，每件物品几乎都可以算作忍器，所以可以狭义而概括地分为这四类。）登器是忍者攀爬或翻墙时所用的器具，包括节梯、云梯、打钩等等；水器多为水面行走或渡河时所用，如浮桥、蒲筏、水蛛等等；开器则是开启箱柜或溜门撬锁时用的工具，包括刀曲、延钥、听铁等；而火器是由火器及各种配方和使用方法组成，如火箱、水火绳配方、不灭明松等等。当然，忍器种类繁多，举之不尽，下面还是以其中最具代表性和游戏中常见的几种为例介绍。

手里剑

在大多数玩家心中，手里剑几乎是忍者的标志，提到忍者绝不会不提手里剑。手里剑可分为三种，除常见的飞镖状手里剑之外，还有箸手里剑和镰手里剑，箸手里剑像筷子，镰手里剑则象没把的镰刀；而普通手里剑又分为棒状和片状，最为大家熟悉的应该是十字形片状手里剑。作为暗器，手里剑常在表面淬毒以求至人于死地，这也是忍者的职业特性使然吧。



钩绳



玩过《天诛》的朋友一定不会对这件忍器感到陌生，作为与神命丹同等地位的忍具，其实用程度毋庸置疑。可以说在游戏中有了钩绳，其他登器都会显得多余。真实的钩绳有两个钩，同类物品“打钩”有四个钩，它们除了是翻墙入院爬高上树的好帮手外也可用来绑人，而且笔者认为用勾绳绑人可以不必打结，只消用钩绳两尖在敌人脸上“轻轻”一钩……（寒）

烟玉

即散粉弹。把蛋的芯抽出来后换上灰砂或有毒性的粉即可制成。在游戏中会让敌人暂时行动不能，而在现实中还可以导致敌人失明。烟玉也是十分常用的忍器，在逃生时往后扔几个烟玉也是十分管用的。



关键词之六：忍术



▲《火影忍者》中的忍术：影分身、后宫之术和身心转换术。

说起忍术，应该是玩家们津津乐道的话题之一了，在游戏中各种华丽得让魔法也汗颜的忍术给忍者们又蒙上了一层神秘的面纱。真实忍术简单来说就是一种用来进行间谍活动的技术。它综合物理学、天文学、地质学、心理学等各种科学并加以利用，主要包扩制造混乱和收集情报。游戏里那种更接近于幻术的东西自然是不存在的。

在《天诛》中，忍术有很大一部分是为了让游戏中的战斗要素更为鲜明，这也是作为游戏不可避免的。其实很多游戏中那些离奇的忍术也都可以在现实中找到原型，比如分身术，游戏中通常都是克隆出来一堆复制品，在现实中其实就是借助周围杂乱的环境和自己迅捷灵敏的行动让敌人意识不到自己的确切位置，用快速产生的身影与声音给对方造成四面楚歌的幻觉，从而趁其不备一击毙之。再如常说的土遁术，有些人认为就是那种盖塔2号的鼹鼠式钻地术，这个恐怕对忍者指甲的要求高了些，实际上就是钻进地上的坑(可能是自己事先挖好的)并盖上杂草躲藏敌人的追击。其实大家经常做的隐藏在墙壁后面观察敌人行动也算是土遁的一种。

除了大家比较常听说的遁术(火遁、水遁、木遁、金遁、土遁、虫兽之遁)以外，忍者必修的也是更为基础的是“忍者八门”，即骨法、气合、剑术、棒术、火术、枪术、游艺、教门。可以看出这八门都是些我们平常所没有注意的东西，(平常尽研究色诱术了。－ －)而像棒术、剑术也许并不是忍者所独有的，只不过是忍者所使用与学习的，便也可以称作忍术。所以，忍术说复杂也复杂，说简单也简单，忍者所使用的各种作案手段、行动技巧都在忍术的范畴之内。正像某位忍法大师所说：你每时每刻都在使用忍术。这样说来，忍术也就并非什么神秘陌生的东西了。正如大师所言：“什么是忍术？吃好饭就是忍术，睡好觉就是忍术，忍术不存于世，忍术有无处不在。”又如慧能法师所说：“菩提本无树，明镜亦非台。本来无一物，何处惹尘埃？”





▲“《侍魂》系列”中，忍术是忍者角色的必杀技的主要构成。

活跃于游戏世界的忍者

终于说到咱们游戏中的忍者了！游戏里忍者实在太多了，以前不知道有这词时，还曾把这些翻来跳去的家伙称为“猴子”。(早期游戏里的忍者也确实像猴子……)总之，小游戏，大游戏，老游戏，新游戏，忍者总是无处不在，并且不论现代古代。有的做主角，有的做配角，还有的做BOSS，当然做杂兵和NPC角色的也大有人在。(某忍：这么几个角色貌似已经被你说全了……)下面，咱们就来看看活跃于游戏中的忍者们，不过由于数量太过庞大，所以就只做一下大致的介绍，并从中选出一些代表性的角色。

乱世之枭——战国舞台上的忍者们

乱世出英雄，此言不假，日本战国时期长时间的混战，让忍者这种原本存在于黑暗中的人们也受到了大名们的重视，如传说中的真田十勇士，北条、德川家的著名的忍军以及其赫赫有名的首领风魔小太郎和服部半藏等等。

服部半藏正成



▲服部半藏正成的画像，和游戏中相差甚远啊。

玩过《战国无双》的朋友一定不会对这位使用镰刀的忍者陌生吧？借着传说和游戏的炒作，服部半藏已经突破了一个普通忍者的定义，而成为一个以忍之精神为信仰核心的出色武将，其勇猛和忠贞都为后人所敬仰。



▲《战国无双2》中半藏的形象，看起来更像上忍了。

服部半藏正成本名石见守正成，伊贺上忍，德川十六将之一。本能寺之变时，协助家康实现了“伊贺穿越”，回到三河后成为德川家忍者头目。他指挥的伊贺忍军为德川家康立下了赫赫战功，而从此伊贺忍军的首领也以继承“半藏”这个称号为荣。《战国无双》中收录的德川军的武将，除了本多忠胜和女儿稻姬，便是半藏，从这一点也足见半藏在德川军中的地位。游戏中的服部半藏使用的是钩镰类武器，让服部半藏的忍威不减反增。游戏中服部半藏的额部、肩部、小臂、小腿都装有金属制甲胄，平添了几分强悍，《战国无双2》中的上忍造型更是拉风，让人感叹这大牌忍者果然与众不同，不但抛弃忍刀使用钩镰作为武器，就连甲胄也要用亮色金属，完全不怕在月光下暴露自己……不过想想也是，敌人恐怕躲还来不及，也只有《无双》中的白痴杂兵们敢于集体送死了。

风魔小太郎

▲《世界英雄》里的风魔和半藏。

第一次看到半藏和风魔在同一游戏中出现，还是NEO · GEO早期的格斗游戏《世界英雄》里，半藏和风魔的形象、关系甚至出招都与隆、肯一致。后来一直到《战国无双2》，这位风魔老兄才正式有了一个个性的造型——身材高大魁梧，辫子头，长相妖邪诡异，攻击方式也非常另类。有时会让人觉得，这身材根本不像个忍者。

和“服部半藏”一样，“风魔小太郎”也是世袭称呼，而我们最熟悉的、也是最留名青史的这位，已经是第五代了。《北条五代记》中关于风魔的相貌描述是“身高二公尺以上，手足铜筋铁骨，周身肉瘤累累，努睛突眼，黑髭下口似血盆，有四根獠牙。貌如南极仙翁，鼻如悬胆。音声如钟，可传达至五公里方圆之外；压低声音时，低哑裂帛。”虽然以上文字一看便有夸张成分，但我们可以归纳出风魔小太郎的大致形象——高大，手硬，面恶，嗓门大。看来游戏中最被人置疑的身材倒是最符合其本人的。

不过比起晋身为德川家臣的服部半藏来说，风魔小太郎就背运多了，据说第三代小田原城主

北条氏康曾口头答应过风魔将风魔一族提升为家臣，但氏康57岁便死去了。之后风魔虽然抛却了飞黄腾达之念，但还是为第四、第五代的主君氏政、氏直东征西讨，其带领下的风魔一族忍军的奇袭战术闻名战国。1581年秋天的“浮岛之原战役”中，风魔军每晚都放出背上绑着稻草人的马匹冲进武田阵地扰乱武田军心，将对方折腾得精疲力尽并放松了警惕，然后才真正发动奇袭击。最后竟让武田阵营中君臣、父子自相残杀，武田军面对智勇双全的风魔小太郎时的压力可见一斑。风魔小太郎在《战国BASARA2》里也作为NPC登场，不过比起《战国无双2》中的嚣张和霸道，这次简直可以用朴素来形容——《战国无双2》里风魔的最终武器拿起来非常难，希望移植到PSP后不要那么BT才好。

◀《战国BASARA2》中，风魔以朴素的形象和眼花缭乱的分身术给玩家留下了印象。



▲《战国无双2》中风魔的形象非常拉风。

くのいち&宁宁



把“《战国无双》系列”的两个女忍者放在一起的原因有二：1.武器和招式都相似；2.都有虚构成分，只是虚构程度多少不同。下面我们就开始说女忍者了。くのいち就是女忍者的意思，她本身没有名字，但一直和幸村并肩作战，并有她率领真田忍军奇袭的剧情。女忍长得蛮可爱，换上2P的正统女忍者服装又另有一种冷酷的感觉；她的攻击力虽然不是很高，但很好用，希望她不要就此消失啊。

宁宁则在《战国无双2》中取代了くのいち，和虚构的くのいち不同，宁宁在历史上确实存在的，而且就是羽柴秀吉的夫人，不过被恶搞成了萝莉女忍者。虽然同为女忍者，但宁宁明显恶搞得多，尤其是变身技能，大大满足了玩家对各种角色的好奇心。游戏里，她老公羽柴秀吉长了一张刘备脸，她则怎么看都有孙尚香的影子，怎么看怎么像在是故意恶搞。而且在关原合战中，她的干儿子小早元秀秋已然是一张老气横秋的大叔型的大众脸，而宁宁却依旧是那副傻傻可爱的萝莉模样——啥也不说了，希望以后的《战国无双》里能让くのいち和宁宁同时出现。



■真田幸村和女忍者。

斩杀邪神的忍之魂——《侍魂》忍者众

相比于战国时期，《侍魂》的时代就模糊了许多，下面笔者就给大家大致说一下相关事件的年代：1603年，德川家康受封征夷大将军，德川幕府开始；1615年，大阪夏之阵，德川家康军灭亡丰臣政权；1637年，不堪领主苛酷统治和当时政府的宗教压制政策的天主教徒在天草四郎领导下爆发了著名的岛原、天草起义；1863年，以"尊皇攘夷，反对维新"为己任的新撰组成立；1868年1月3日，明治天皇颁布了"王政复古"诏书，著名的明治维新运动开始，幕府制度被取消，日本从封建社会进入资本主义社会的改革运动自上而下地开始。



而《侍魂》的故事发生在18世纪末期，那个年代本来没有什么大事——偏偏在这个时候，100多年前被镇压处死的天主教领袖天草四郎作为邪神降临，于是，本来就以刀为灵魂的武士忍者们也有了一个更名正言顺的拔刀的理由，其中还有远渡重洋来到日本的西洋人。接下来，就看看邪神天草阴影下的忍者们。

服部半藏


▲半藏是一位非常人性化的忍者。

不要奇怪，此半藏非彼半藏，服部半藏本来就是伊贺忍军首领的称谓，不过正成的两个儿子的结局都很悲惨，因此两个服部半藏是否有血缘关系也是难说。不过这个18世纪末忍军首领的儿子也不争气，被天草的怨灵上了身，弄得老爸到处去和年轻的武士忍者们拼刀。但半藏大叔确实是非常厉害，神出鬼没的胧天舞、胧地斩常常让人头疼，上乘的攻击力更是让人生畏，还有爆炎龙+彗星落这样让人叫苦连天的技能组合——反正，碰到这样的对手一定要小心谨慎。



▲Q版的半藏也是很强的。

加尔福特



美国小子加尔福特也是个忍者，天生的自由个性使他成为了游戏世界中少见的把脸示于人的忍者。加尔福特的人气很高，相貌英俊阳光，实力也属上乘，还带着一只同样威武的忍犬巴比，实在是神气十足，活力四射。(无条件联想到活力二八……)虽然忍犬巴比在战斗时的确帮了不少主人的忙，但不可否认加尔福特的实力还是十分强劲的。他出生于美国三藩市，为修炼忍术去拜访服部半藏，而不巧遇到突然出现的天草，天草将半藏的儿子真藏的身体夺去，于是两人为救真藏而一同出发战斗。加尔福特属于甲贺+加尔福特



■在这张图中，我们看出加尔福特的肩胄还真的很像摩托车头盔。

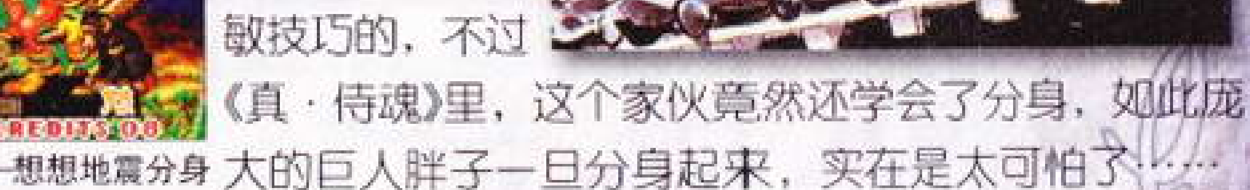
流，虽然不明白这“加尔福特流”是哪门子邪道，但应该还算实用。从外表我们可以看出加尔福特的小臂与小腿都装有笼手和胫当，不过貌似是街头小摊买的次货，形成鲜明对比的是其肩上的甲青，酷似两个摩托车安全帽，没必要用这么大吧，也许这是加尔福特平时携带忍器的地方，狗食之类的也应该装在里面……我突然知道他为什么不带面罩了，原来这本来就是可拆卸式头盔——好啦，总结一句，加尔福特不但实力强劲，也为《侍魂》这部和风味十足的游戏增添了一种不一样感觉。

地震

谁说身材高大就不能当忍者啦，风魔小太郎可以做忍者，来自美国的超级大胖子地震同样也是忍者。这厮肥胖高大如小山一般，脸上画着凸显凶恶的脸谱，手持钩镰武器，（难道和服部半藏正成有渊源？汗……）不过钩镰使用功夫可比正成差太多了，要么一镰刀把人削个半死，要么打空了收不回镰刀等着挨打。倒是一些体重类的招术使用起来很是得心应手。本来这样的人作为忍者也难以学到忍者的灵敏技巧的，不过《真·侍魂》里，这个家伙竟然还学会了分身，如此庞大的巨人胖子一旦分身起来，实在是太可怕了……



▲难怪《真侍魂》中的分身被减为了两个——想想地震分身成5个将会是什么情景……（瀑布汗）



风间苍月&风间火月

苍月和火月据说是兄弟，两人分别可以操纵水之力和火之力，各自的性格也和其操纵的属性相似，苍月冷静而残酷，火月急躁而热烈。游戏中，苍月是典型的无赖型角色，在砍电脑对手时尤其明显；火月的招式虽然看起来很猛，但大多实用性不大，不过其插刀（近身重斩）的威力非常大，运气好时三刀就可以令对手毙命。苍月那副冷酷的外表使他的人气远远高于火月，但游戏中呢，至少没有同样是冷酷风格的桔右京那样有女人缘；而火月纯粹是为其妹妹而战。游戏中，苍月奉命追赶从忍界出走的火月将他带回，如果不回来就杀掉火月，最后，苍月完成了任务去复命继续当忍者，实际上他没有真正杀死火月，而火月也被妹妹救起，这对忍者兄弟的故事算是有了一个不错的结局。





搏杀于地狱的刺客——《致命格斗》忍者众



《致命格斗》，即被俗称为《真人快打》的另类格斗游戏，给人留下的印象除了真人的斗士、生涩的手感及血腥的终结技，忍者的高比率也是其一大特色。玩过系列游戏的玩家，都对三个外表相似但使用起来截然不同的忍者有深刻的印象吧？绝对零度的冰、蝎子的索以及蜥蜴的舌头，都很让人头疼，若论实用，则是绝对零度的冰的实用度最高；但论骇人程度的话，蝎子那摘下面罩露出一张骷髅脸并喷火将对手烧成骨架的终结技，想必每个人刚看到都会为其震惊吧。蜥蜴在二代中出现，当看到这样一位隐身术用得炉火纯青的忍者摘下面罩竟然是只蜥蜴时，还真是让人吃惊。根据游戏拍摄的电影《魔宫帝国》一共推出了两部，三个忍者都有登场并有帅气的打斗，喜爱原作的玩家一定要看哦。



◀ 初代蝎子的恐怖终结技。

把忍术展现给世人——格斗大赛中的忍者们

忍者本是存在于黑暗角落的，但如今什么都在日新月异地变，忍者们也就不甘心于在黑暗中去刺探暗杀，借着吉斯、卢卡尔等人举行格斗大赛的机会，一些不甘于寂寞的忍者也参加了格斗大赛，除了为了调查一些什么东西，也有着把忍术发扬光大的目的。



不知火舞



这个人物算得上是忍者界的第一性感美女了，其万年不变的妖娆身材不是一般人可以比得了的。虽然彩女、凛这些务实的忍者也都生的一副干净而标志的俏脸，但这样不顾忍者的规律大胆的展露自己女人风采的舞还是独一个。可以说不知火舞就是以性感出名，以至于大家更注意她的外表而忘记她竟是个忍者。（恐怕她自己都忘了吧……）从她的装束真的看不出一点忍者的样子，也许这就是不知火流一贯的



着装风格吧。不知火舞的生日是1月1日，这个不凡的日子也注定了她不凡的容貌。比较令人吃惊的是她居然爱好重金属音乐，与外表很不相符，足见她也是一位外柔内刚的暴力女，不过这一身红衣一把香扇也完全可以让人主动忽略掉她性格上的暴力倾向了。

如月影二



如月影二登场的戏份并不是很多，但在《龙虎拳》里还是算个蛮风光的忍者，但是偏偏参加了格斗之王大赛；参加也就罢了，偏偏和那个翻脸不认人的疯子八神一组，结果就是遭到了八神的毒手。还好没死，但也是很久没再正式地参加过格斗之王大赛，直到《格斗之王XI》才谨慎地出场。不得不承认，如月影二的徒手忍术确实非常厉害，天马脚威力极大，超必杀斩铁螳螂拳也是华丽实用，为什么被八神欺负那么一次他就怕了呢？据外界传言，有两种可能：1.如月大哥被打得太惨，于是闭门修炼十年，而这十年他一直在刻苦修炼磨练自己，君子报仇，十年不晚。2.被八神奄打其实也没什么，关键是他坚持要穿忍者服装参赛，而主办方则要求穿时尚服装参赛，大赛刚举办时知名度低，就勉强让他参赛一次；但以后，大赛办得越来越火，报名参赛的格斗家也越来越多，于是他就一直被拒之门外——时过境迁，如今的格斗之王大赛人气远不如从前，而如月忍者也被主动请来参赛了……



忍者学园的快乐生活——忍者老师和忍者学员们

忍者学校，就是教授有志成为忍者的孩子们学习忍术的学校，和其他校园生活一样，虽然学习功课很苦很紧，但还是有许多快乐的事情会发生并让人难忘。下面我们就来看一看忍者学校里的老师和学生吧。

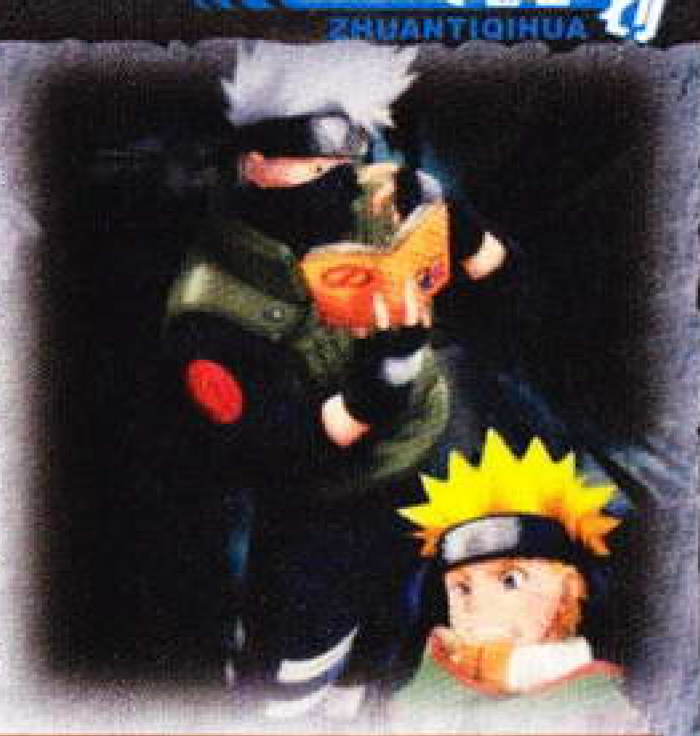
卡卡西



▲这个时候的卡卡西透出一股冷冷的杀气

《火影》的影响力实在太大，即使不关注动画，也会或多或少地听过“鸣人”、“佐助”、“春野樱”……而在《火影》的各色忍者中，下忍的指导老师卡卡西算是人气爆棚的一位。这不仅是因为他忍法高深，长得又帅，还与他的无聊搞笑有很大关系。虽然有时的确充当拉风的英雄角色，但我想更多时候大家更愿意看到他阅读《亲热天堂》时的猥琐模样吧。

也许正是这个突出的优点才使卡卡西老师的形象更为饱满，从而赚得大量女生的人气。(汗)虽然不想说，但为对广大读者负责在此还是公布一下："《亲热天堂》系列"丛书现已出版发行，各大书店皆以有售。(马修：广告费拿来！)卡卡西的另一个亮点应该就是其独门奥义千年杀了。(怎么都是这些东西……)此技实乃众体术之最，威力恐怕在里莲华之上，当然也有使敌方怒槽瞬间长满的副作用——此技无疑给卡卡西先生漫长的忍者生涯又描上了浓重而光辉的一笔，在此向这位颇具想象力的好色老师表示敬佩。


▶卡卡西老师，你在看《亲热天堂》吗？

息吹



息吹在"《街霸》系列"中也许并没有隆、肯那些大牌的名气大，但依靠敏捷的身手他仍然拥有自己的一席之地。息吹表面上看起来是个高中生，实际上是秘密忍者学校的一员。由于自己背负着成为最强忍者的宿命，(忍者都要争出个最强，果然世道变了)她不得不进行忍者的终极训练，于是就参加了集结全世界最强格斗家的街霸大赛，希望自己能够成功地完成中级训练并过上平凡的生活。其实息吹这个角色完全没有一点忍者的样子，除了行动敏捷这点与忍者有点关系，剩下的可能更像个斗士。她不装备一切防具还敢于参加格斗大赛，实在勇气可嘉。很难想像这样一个在擂台上勇猛无比的女战士竟可以摇身一变成为美丽可人的女高中生，而这个女高中生还肩负着夺回被神秘组织抢走的G文件的艰巨任务，在这样的压力下生活的确让人窒息，难怪她最大的愿望就是做一个平凡的高中生啊。借此警示那些被忍者魅力所迷而立志作第二个彩女的女孩子们，赶紧回家先把昨天那张不及格的数学卷子改完再说……







乱太郎





搞笑的忍者学校动画《忍者乱太郎》大家还记得吗？GB上还推出过改编自原著的RPG呢，踩地雷式的遇敌，进入游戏则是《超级中国人》般的战斗，玩起来蛮有意思的。乱太郎全名猪名寺乱太郎，生在普通的忍者家，为不负父母的厚望成为精英忍者而进入忍术学校，并和富商的儿子新兵卫、战争中成为孤儿的雾丸成为好友并结成了"三人组"。古怪的校长、性格各异的老师、天才忍者、女忍、忍犬嘿姆嘿姆……乱太郎就在这一片热热闹闹中卷入了各种事件，还发生了许多有趣的故事。乱太郎三人组在上课和考试中常常失败，并且总问很多乱七八糟的问题，尽管如此，他们仍立志要成为出色的忍者——从这点看，他们倒和在学校里吊车尾但却立志成为火影的旋涡鸣人蛮相似的。




▲GB版的《忍者乱太郎》，很搞笑的一款RPG。

用忍术挑战高科技的顽强之隼——与现代兵器对抗的忍者们

说起知名的忍者，再强也不过是对人，而随着科技的发展，忍者们也同样不甘于就此沉默消失，《忍龙》里的龙隼、《超级忍》里的胧、《名将》中的GINZU、《铁拳》里的吉光……这些忍者，都有着血肉之躯单挑钢铁兵器的壮举！



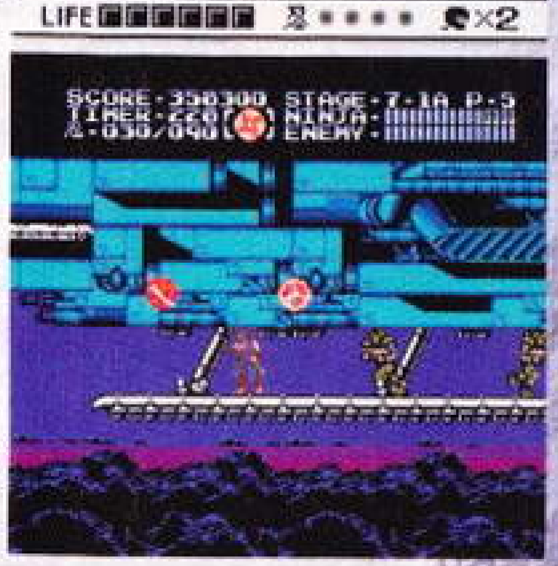
▶《名将》中GINZU与步行兵器的战斗。

龙隼

《忍者龙剑传》想必大家都不陌生，游戏中那位跨世纪主角——龙隼更称得上为游戏世界的忍者鼻祖，当年他那飒爽的身姿至今还清晰地存留在许多玩家的脑海中，一把忍刀，一身忍术，就出入森严的高科技含量十足的敌人基地如入无人之境，对方的敌兵从普通武士，到无人驾驶直升机、连激光机器人都用上，但还是难逃失败之命运。

许多年以后，龙隼终于以更霸气的姿态一步登天，站在Xbox平台上展示他惩恶扬善的传奇故事。可能就是当年的《忍者龙剑传》使得这种霸王忍者的形象深固在人们心中吧，虽然与真实的忍者相去甚远，但这个经典的形象的成功是毋庸置疑的。可以说，《忍龙》与MD上的《超级忍》应该是最早颠覆传统忍者形象的游戏。主角龙隼更像一名拥有高超剑技的杀手，为惩奸除恶而奋战到底，我想如果比单挑，恐怕服部半藏也未必是龙隼的对手。





吉光

吉光是一个谜之忍者，首先就是他生于何年，这个家伙是的万字党的首领，他的万字党在古代就一直从事偷盗并消灭SOUL EDGE残片的义举。到了现代社会，吉光则带领万字党袭击三岛财阀，并参加铁拳大会，去找因暴走而杀死博士的布莱恩……吉光似乎一直以来都被人们当做是忍者的终极形态，全身的金属盔甲和令人胆寒的恶魔般的面孔都是忍者们修炼的终极目标，即使面对杰克等强暴的战斗机器人也无所畏惧——如果谁能够练到如此的修为那不是走火入魔就是借尸还魂了。不过他虽然貌似邪恶，但确有一个善良而温柔的心，他的万字党是一个以拯救全世贫民为目的的义贼集团。（小朋友，这个棒棒糖给你吃……）可以说吉光是一个坚守着正义信念的忍者，身为义贼团首领的他肩负着拯救贫民的任务，是一个令人敬佩的角色。而说起吉光的最大爱好，那就应该是变脸了吧？每逢《铁拳》、《灵魂能力》推出新作，看吉光的新形象新面具都算得上是一大乐事。



我们也会忍术——使用忍者技能的狠家伙们

有一些人物，他们并不算忍者，但他们的招式里有明显的忍者招术，而且他们也大都受过正式的训练，下面就让我们来选出一些代表性的人物。

蝙蝠侠



一袭黑色的外衣，冷峻深邃的面具、展开如蝙蝠翼的大披风、霸道生猛的汽车“悍蝠”……美国英雄中，孤独的蝙蝠侠一直都是非常拉风的。如果不是看了《蝙蝠侠诞生》，还真不知道蝙蝠侠竟然也学过忍术！原来这布鲁斯·韦恩小时乃一阔少，但幼年时父母便被杀害，落魄的他被忍者集团收留并由高手达卡交授其忍术。难怪蝙蝠侠的夜行术如此高超。不过忍者集团毕竟还是一个犯罪组织，最终他与忍者集团决裂并与老师卡特及集团的首领交手。之后，解决了妄图侵吞其父遗留产业的理查德，但也失去了心爱的女友瑞秋·多斯，从此孤独的蝙蝠侠也正式开始了与恶人、恶势力的斗争。



▲电影原作中的特写场面在游戏中也得以再现。


▲达卡在传授布鲁斯·韦恩忍术。

巴洛克



巴洛克是以维加为首的影子集团的四天王之一，受训于西班牙忍者学校，是地下拳赛中最优秀的选手。他的招式结合了西班牙斗牛术和忍术，因此看起来轻盈但又异常凶狠，普通的格斗家经常会被他的速度压制得非常被动，一旦对手出现破绽，便会毫不留情地被他狂殴。巴洛克给人最深的印象便是其锋利的铁爪和画着毒蛇的铁面具。由于巴洛克天生一张俊朗的

面孔让他自恋非凡，所以他才有"伟大的战士要有美丽的外表"这种想法，也因此，独眼的萨卡特、黑色的拜森总被他鄙视……而那张铁面，据说也是他避免自己的脸部在战斗中受伤，难怪巴洛克只有在打倒对手后才会摘下面具——不过被打败的话，他帅气的面孔也会和铁面一起被打毁……



▲当年巴洛克摘下面具的通关特写，一脸的轻狂与杀气。



▲2001年GBA版《SSF II X》中巴洛克的通关特写，摘下面具后，冷酷与凶残毕现。

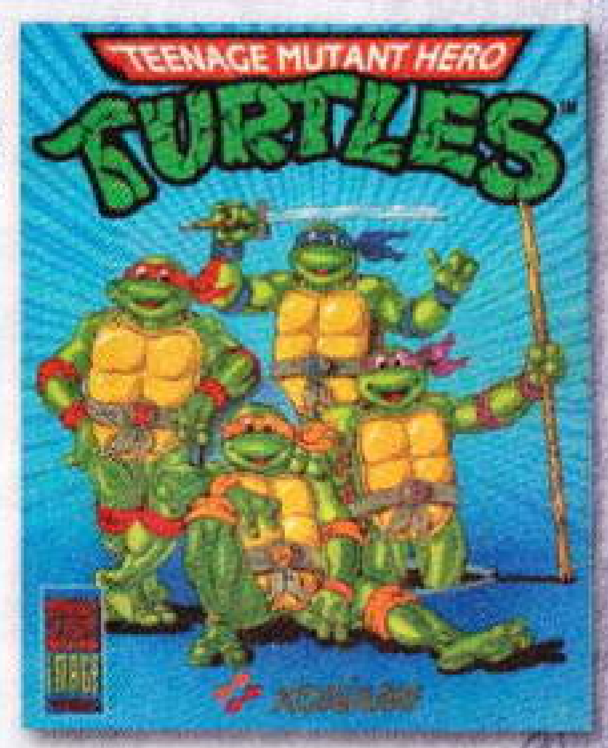


忍者神龟

忍者神龟大家都很熟悉了，而且他们也很强——不过一些性急的看到标题可能要扔拖鞋了。且慢且慢，请容我解释。这四只海龟虽被称为忍者神龟，但他们从格斗技巧到武器再到日常的行为习惯，没有多少与忍者相符。他们的武术包括棍术、刀法、双节棍、叉术：对应的武器也是四种，其中拿刀的刀身之长绝对不属于忍者刀；饮食上，他们吃的是——意大利馅饼，大家去翻翻以前的"忍者之里"，看看忍者的食物里有意大利馅饼吗？（被怒目而视。）还有，他们在战斗中，从来没使过分身、遁术、手里剑等。其实只能说斯普林特老师不大懂战术，这四个身材模样都相仿的海龟，完全可以使用"影武者战术"嘛，当年大阪夏之阵真田幸村使用影武者战术逼得德川家康差点切腹，这四只海龟若在真田幸村指导下用影武者战术，估计斯雷德那厮早就被干掉了……（被抽飞。）



▲如果不看武器，夜色下还真分辨不清这四只海龟。



▲咳，大家好，又见面了！



▲忍者神龟们在很多主机平台上都有精彩的战斗。

其实，我们根本不认识——还有三个忍者

前面都按年代或特点给忍者们分了类，这里的三位呢，其实什么关系也没有，之所以把他们放在一个组里，是因为分组分到最后发现还有三个分到哪里也不成，于是就把三个本不相干的忍者放在一组了……

惠比寿丸



以惠比寿丸为首的几名搞笑忍者在"《五右卫门》系列"中很活跃。除了猥琐的惠比寿丸外，还有机器忍者佐助和秘密特搜忍者成员之一阿雅。惠比寿丸到哪里都自称正义的忍者，使用不合自己面相的武器折扇，这一点更加颠覆传统忍者的武器设定，如今用一把折扇打天下的忍者还是比较稀罕的。值得一提的是，他的名字惠比寿丸是取自五右卫门制作委员会的导演。而佐助曾经作为敌人登场，武器是飞镖，副武器是爆弹，在《加油！五右卫门》中，他的炸弹起了很大的作用。

继续说惠比寿丸，虽然他长得比较傻，而且又贪吃，但他的绝技旋转芭蕾舞倒还实用，可以算得上是土遁的一种形式，遇到正门进不去的地方会派上用场。最令人叫绝的是他的放屁神功（呕，果然没有辜负了这幅长相），此功气力非凡，连桥都支持不住塌掉了……"孩子，我看你骨骼精奇，是千载难逢的练武奇才，我这有本《臭屁神功》便宜卖你……"

篮球忍者

近期火得不行的《马里奥篮球》着实让玩家们惊艳了一把，画面素质非常之高。虽然游戏令人痴迷，但BT的FF三人组更令人发狂得想摔机，HARD难度简直令人想要屠杀全城忍者，所以在此借这一席之地唾骂一下这位忍者以泄心中之恨。从相貌上来说，带个头盔一定是因为自己是白癜风，长得不好你就别摆酷，赢了球就摆个标准史氏POSE真令人想用触控笔戳死他。每次开局都会立誓这次如果不赢就把NDS掰了，当然此誓言有效期仅持续三秒钟。于是又不专心打球，先虐忍者再说，我用香蕉摔死你，用龟壳炸死你，用无敌星星撞死你，用炸弹爆死你，你还敢灌篮？晕，怎么又进了……等到得到忍者这个角色为我所用时，终于稍稍地出了一口心中的恶气。从古至今还没有人见过可恶到如此地步的忍者，实应以忍一族的最高刑罚予以惩处。各位咽不下心中这口恶气，就在自由模式中把AI选为1级狂虐吧，舒心啊！

伊津奈

粉色的头发与绿色的眼睛，纤细的腰与丰满的胸部，便是《降魔灵符传》中这位的女忍者伊津奈。虽然她手拿一把锋利的武士刀，但为什么无辜的面庞上会写满一种莫名的期待呢？（汗）这位貌似很萌的忍者本是忍一族长老玄安的座下弟子，（此时顿悟那玄安定是龟仙人托世。）只因为没事闲的"不慎"解除了与六荒神的契约，使得忍一族受到惩罚，并且村民们也生了怪病。我早就说过，红颜祸水，这女人漂亮也是祸根，奉劝还在苦海中执迷不悟的人们趁早觉悟还为时不晚……（被踢飞）于是为了让姐姐恢复原状，为了让村民们恢复健康，为了拯救这满是疮疤的世界，（请注意！这种冠冕堂皇的说辞永远是掩盖真相的红纱，其实她是为了赎罪。）伊津奈踏上了美丽的冒险之途。在艰难的赎罪之旅结束后，伊津奈终于帮村庄恢复了原样，迎来的永久的和平。人们十分感激她，甚至要为她建立一座纪念馆。我看这些人一定是为伊津奈的色相所惑了，看来这世界果然还未清静……

关于忍者的一些东西就算说完了，也许并不能令你满意，但也算完成了自己的一个夙愿。虽然我们修炼成忍者的几率并不大，但忍道是无处不在的，只要我们能够坚持自己的信念，能够磨练自己，超越自己，也算是得到忍者的精神修为了。最后就祝愿大家能够找寻到属于自己的忍道修行之路吧！

掌门人



接连下了几天的雨终于终于让气温降了下来，截稿前一天晚上，还感觉有点冷，即使这样，但还是觉得很清爽舒服，但还是关上空调打开窗，睡了个好觉。秋高气爽的季节最适合爬山出游，大家带上掌机好好地享受清爽的大自然吧。而中秋节将至，小编也给大家道一声节日快乐，在外谋生求学的各位朋友也别忘了给家里的父母亲朋送一个问候。

爆料之西冲两日游

在LIKY"健康生活、享受人生"的倡导下，《掌机王SP》众编、其他部门热心参与的同事及携带的家属一起到距离深圳市区三小时路程的西冲海边玩了两日，对于马修来说，除了可以好好地玩乐一番，爆料的题材也猛增许多，这可是大好事呀，哈哈！

仙人掌海滩



▲仙人掌海滩是西冲最美丽的海滩，供住宿的小木屋边确实种植着仙人掌，米格还被仙人掌扎了脚……（暗笑）

烛光晚餐之……



▲晚上在海滩边的烧烤——浪漫的海滩烛光晚餐之后，就是此等杯盘狼藉的情景。

被遗忘的红薯



▲扔在炭火炉里的红薯，然后被人遗忘，等到大家想起来拿出时，就成了这个样子……

新编米格是大叔控吗？支持！大叔好啊，大叔王道啊，我也好喜欢瓦里奥和库巴嘛，真人方面则是阿部宽，（被《龙樱》里的樱木健二萌倒了……）所以，支持米格。

百色　黄琳琳

米格：其实我只是很控马里奥，不是大叔控的。（马修：只是水管工控啦）

记得上次饼干哥说小编新形象正在绘制，不知什么时候好，真的好期待！还有胧月主持的《乙女的花园》怎么不把LIKY哥的GF请来做客？

苏州　宣喆晨

米格：小编形象的确正在绘制，而且米格的首个形象也正在锐意制作中，希望到时大家能够喜欢。

胧月：《乙女的花园》主要还是面向广大女性玩家，编辑、家属及知名MM当然也不会放过。LIKY的GF嘛，也先记下啦。

小编故事之海滩拔河

故事就发生在大家在海边烧烤的时候，海边有绳子，于是就有人提出玩拔河，某狡猾之徒还提出按性别分成男子队和女子队，男子队在右，女子队在左，马修做裁判。

海边的绳子如可乐罐粗，有一端被固定住埋于沙中，马修在大家准备时，让MM们站在固定着的那侧，并尽量将绳子送出去，想看众男们能否把固定绳子的东西拔出来……

拔河开始了，右面的男子队用力拉，没拉动；然后齐喊口号，一起使劲，还是没拉动；众男们开始用拼命用力，大喊号子——还是没拉动！最后右面的男子队精疲力尽，被MM们轻轻一拉全线败溃，MM 们欢呼着继续烧烤去了，众男子汉则百思不得其解……



各位小编们，好！我最近发现游戏都能玩死人啊！我已经连着玩游戏5天了。从早上玩到晚上，一天 24 小时，除了睡觉 10 小时，午饭、晚饭两小时，其余时间都在打游戏，真的好累。我已经决定了，在接下来的5天里死都不玩游戏了，要不然就真的要死了！

湖州 诸文斌

马修：汗啊，游戏玩成这样，你竟然还能保持每天 10 小时的睡觉时间，看来你还是可救的。其实呢，游戏是不能这么玩的，玩到累得欲生欲死，想以后不碰，那就损失大了。而且对于喜爱游戏的人来说，强制自己去停玩5天也未必好受。以后不要这么狂打就是了，玩累了就做些别的，读书、看碟、出游、打牌……总之，不要明明已经很累了还咬着牙去坚持就行。

有次坐地铁，进入后我找到一个座位，坐下后才发现边上坐着一位漂亮 MM，顿时心潮澎湃，即刻将 SP 掏出，还特意把屏幕冲着她的方向。这时她的视线也渐渐被我的 SP 所吸引。（哈哈，好高兴！）计划正在成功地进行时，门口进一呆哥，他径直来到这位MM旁坐下，偶看罢不以为然地继续玩游戏。我再次抬头看MM的时候，发现她的视线没有向我这边看，而是再看旁边那位呆哥，偶气愤地瞄了一眼，忽见一白白的东东，挖靠！PSP！石化后，我悄悄将 SP 收起，头也没回地下车了……

河北 李海波

软饼干：李玩家拿的是 GBA SP 吧？现在能吸引 MM 的估计也就是 PSP 和 NDSL 了。

马修：呵呵，这就是动机不纯的结果呀。其实你真想搭讪的话，在她目光被吸引过来后就不该继续玩游戏啦，机会可是稍乎即纵的哦。

LIKY：马修，你在教人怎么打游戏吗？

姑姑送我一个加亮版的SP，虽然现在可以玩的GBA游戏多如牛毛，但新游戏却都是PSP和NDS上的，只希望 GBA 不要早早退出啊，GBA 加油！ GBA 加油！

河北 SAGO

马修：GBA 当然没有退出，不光前段时间有非常优秀的《旋律天国》，10 月 21 日的《最终幻想 V》也是同样值得期待的大作。



小编故事之山美水美风更美

某日，米格外出游玩，并摆了几个帅气的POSE，让朋友帮他咔嚓两张。周一上班就立刻将照片拿出与众编辑们一同分享，于是就有了下面的对话……

马修：山好美啊！

铭风：嗯嗯，水也不错！

软饼干：是啊，云从仿佛仙境一般！

胧月：看着照片都能感受到清爽的凉风！

众人都在感慨之时，素有编辑部游山玩水第一人的LIKY忽然拍拍桌子惋惜道："唉，就是多这一人杵在画面里，坏了这番美景啊！"

听后，众小编皆点头称是，以损害自然美景罪罚米格面壁思过……

米格：本以为美景更能衬托出人……

马修：其实是你更能衬托出景色的美。

小编好，我想问几个关于抽奖的问题：

1.中奖后是以什么方式得到奖品？

2.是不是中奖后，N辑之内就不会再中奖了？

3.中了PSP后是否需要身份验证？

4.中国有多少人和我重名？

5.我什么时候能中PSP和NDSL？

北京　范唯

马修：中奖始终是大家的热点话题，下面马修就为大家一一解答：

1.中奖后，我们会以邮寄的方式将奖品送给大家，因此参加抽奖寄出印花时，一定要完整地写上您的收奖品地址和邮编，并注意字迹工整。

2.不会的，我们是随机抽奖，当然不会故意挑出某人的印花来让其中奖或不中奖。

3.中了PSP和NDSL后需要打电话作一下确认。

4.马修在Google搜索一下"范唯"，共搜到2220个查询结果，不过只要您提供了完整正确的地址，就不会用担心被出错。

5.什么时候嘛，马修祝你好运吧。

残酷而又幸福的暑假已于一个礼拜前结束，正式的高三生活也已经开始，真不敢相信子还有300多天就要高考了，一切真的好快。但也多亏了老妈在假期中的"铁血政策"使我没有离开学习，所以开学后很快就进入了学习状态。唉，说句实话，老爸老妈真的不容易，一面得工作，一面还得照顾我，为了让我更专一地学习，甚至连袜子都不用我洗。真希望自己能考个好大学，找个好工作，有番作为，让他们享享清福。为了能更专心地学习，这回真的要和心爱的游戏告别一段时间了，气人的是在我不能玩游戏的这段日子里，NDS和PSP的大作却如狂风暴雨般袭来：《口袋妖怪 钻石·珍珠》、《最终幻想III》、《怪物猎人2nd 携带版》……看来我只能用《掌机王SP》来解馋了，希望小编们能将《SP》做得更加"美味"，我会更加期待的。

辽宁　于沉

马修：这是暑假后马修收到的第一封又一批面临高考的学子的来信，看信时忽然想到了"年年岁岁花相似，岁岁年年人不同"这句诗。作为玩家，在游戏与高考面前，确实需要一定的恒心和耐力。并希望大家都能理解自己的父母。至于大作，发售了它们也不会跑，玩的机会多得是，不急不急。而小编，除了为大家烹制美味的《SP》，也祝面临高考的朋友们一年后能顺利搞定人生游戏中的第一个BOSS。

《掌机王SP》的编辑们，现在我可是越来越喜欢那种典型任氏风格的游戏了——简单、易懂、上手快、一玩着迷，《新超级马里奥》、《马车DS》、《右脑达人DS》、《马里奥篮球》……都是偶玩得最多的游戏，而原本打算在暑期里打穿的《OG2》中文版打到13话时却突然无疾而终，不仅是这款，我发现流程偏长（更确切地说是带有流程性质）的游戏，我一直都没能坚持到通关。还有，谢谢46辑的《旋律天国》，当我们眼球被PSP和NDS的大作吸引过去时，还真容易忽略它的存在，看过46辑的介绍后，我就决定试一试——就凭“瓦里奥制造小组”、“融合了《应援团》和《瓦里奥制造》的风格”这两点，也没有拒绝的理由了。谢谢你们为大家推荐这么出色的游戏。

佛山 黎伟滨

马修： 呵呵，都是任天堂惹的“祸”啊，不过这些游戏也是最符合掌机的便携性。游戏嘛，喜欢就好，玩得高兴就好。说到《旋律天国》，最近周围玩的人还蛮多的，而且以MM居多，大家也可以用这个游戏来拉MM玩游戏。(*^◎^*)

编众们，大家好！不知不觉这个暑假就要到头了，在这个无聊又漫长的暑假里，似乎自己也越发懒惰了，真不知道开学后该怎么办。面对外面世界自由的向往，以及对自己的担忧，心里还真是有是有点复杂。《FF V》快发售了，心里激动得难以形容；接下来比较期待的还有PSP上的《圣女贞德》和NDS上的《口袋妖怪》、《塞尔达》……不知上了大学后是否会多点时间来玩掌机。

扬州 马剑锋

马修： 看来这位朋友是将要读大学了，确实，高考后和高中的同学朋友吃喝玩乐、与自己喜爱的游戏无忧无虑地亲密之余，都会或多或少地对临近的大学生活感到迷茫和期望。不要有太多的顾虑，正常地学习，正常地生活，正常地玩，正常地认识新朋友……大学生活是迈向社会、独立生活的前奏；所学的专业知识固然重要，但更重要的去学会那种解决问题的思维方法；没有了家人的束缚，则要多一些自律；没有了父母的呵护，更多的就要靠自己来照顾自己。总而言之一句话，祝大家的大学生活玩得痛快、学得明白。

在43辑的交流空间里，我看见了自己的名字，真是意外啊！想不到我的资料终于也登上了《掌机王SP》，心中无比喜悦。后来，不断有玩掌机的朋友和我联系，大家都聊得很开心。

福建三明 张永坤

胧月： 交流空间就是为了给大家提供一个交友的平台而存在的，毕竟独乐乐不如众乐乐。让更多的掌机玩家能有一个快乐交流的地方就是“交流空间”创建时的初衷，欢迎大家都来参加交流空间。



办公室楼下新开了一家餐馆，临近下班，大家便讨论去吃。正巧马修早上被该餐馆塞了一张外卖单。于是众编便对着外卖单商量晚上去该餐馆吃点什么。大家的口味不同，最后集中在辣与不辣这个话题上来，于是“辣的”、“不辣的”不绝于耳。LIKY也参与其中，忽然独自念叨起来：“辣的、不辣的、辣的、不辣的……”然后转向胧月：“你的‘不辣的’（BLOOD）前线该定稿了，怎么还没给我？”胧月大 囧（同“窘”）。





最近遇到一件有趣的事，我的朋友某日约了他的女友去看电影，本来电影开场是8点30分，但是朋友的女友每次约会都会迟到1小时以上，于是朋友便告诉女友电影7点开场。可是没想到，这次女友却早早到了影院门口，而且竟然坐在那儿玩NDSL！（朋友送的，两人一人一台的"情侣机"。）本以为会被女友臭骂一顿，谁知道女友却说："幸亏你这时才来，不然我的《大战争DS》就不够时间打过最后一关了！"

广西 颜建宁

马修：不厚道啊，为了不让自己苦等，竟欺骗女友……莫非那台"情侣机"一开始就是作为哄骗补偿而存在的？

胧月：请问你朋友的女友喜欢玩什么类型的游戏？有没有兴趣上《乙女の花园》啊？能附上照片吗？（被其他小编抽飞……）

米格：看来NDSL的果然解决了许多情侣们的恋爱问题啊。

某天，我把看后的《掌机王SP》放在桌面之后放学。下午返回教室，看见我班的一人把我的桌上的《掌机王SP》取走，我上前问曰："兄弟，为何拿我的书啊？"想不到他答曰："这是你的？你看这样的折角处，分明是我留下的记号！"话音刚落，另一位同学对其喊曰："王XX，你的《掌机王SP》我借来看了！"

广东佛山 简俊杰

胧月：首先要感谢一下你以及班上的同学对《掌机王SP》的支持。类似这样的小笑话我也可以透露一条：办公室内的同事们经常互相借阅以前的书本查阅资料，在借来借去之间便会不时发生书的神秘失踪事件。尤其是年初热卖的《PSP专辑》，诺大一个办公室竟然稀少到凤毛麟角的地步，再一看网上炒上去的高昂价格，不禁悲从中来……

马修：看来简俊杰和王XX朋友的折角方式还蛮统一的。（笑）

我们班的男生玩游戏达到了疯狂的程度，那是一种不顾一切的状态。课堂里除了一些课本试卷外，到处都是《掌机王SP》。上课打游戏，如果坐在右边，就把桌上的书堆到左边；如果坐在左边就把书堆到右边，再把剩下的书堆在桌前。更绝的还在后面，找一张试卷，很随意地盖住拿机器的手，这种超凡自然的构造，就连从窗户边走过的班主任都不会怀疑你在打游戏。

上海 局外·Show

软饼干：躲避老师视线的境界如此登峰造极，佩服佩服！真担心你们老师也看《掌机王SP》……

马修：其实从以前客串监考老师的经验来说，课堂上和考场上任何的作弊和小动作都蛮不过高高在上的老师的眼睛，只是想抓不想抓的问题。因此大家不要过分哦，太不给老师面子，老师也不会讲情面的。



星期天，阳光明媚。由于接收到了当天会停电的通知，我老早把充好电的NDSL放进了包里。然后在停电时华丽地打开电源坐在花坛边疯玩游戏。

“璐璐！”老爸的一声长啸把我震住了。惨了，我可是跟他说我去学习了，现在被找到就死了，而且还会……放花坛里？不行；放包里，来不及了！正当我想走时，老爸的一声“住脚”硬是让我停了下来。只见他缓缓走到我身边，一弯腰：“你的钱包掉了，怎么一点反应都没有。”哇，老爸真好，明白是虚惊一场后我立刻放下了心来——“不过！”他接着说，“以后还是不要在外面玩游戏哦。”

搞了半天他早知道了啊……

南京 璐璐



铭风：这才是“家庭和平游戏”的最高境界啊。父母都是为孩子们着想的，有时候不用刻意去骗他们哦。而有时候是骗不了他们的。

马修：呵呵，已经公开了，就邀老爸一起玩游戏吧，还是那句话——独乐乐不如众乐乐。

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第9、12、13、14、15、16、17、22、23、24、25、26、27、28、31、34辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37～48辑，每辑定价8.8元。《NDS专辑VOL.1》，定价25元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的辑数和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

大家也可登陆levelup书刊区进行网上邮购，网址：http://www.levelup.cn/book/

继续期待大家的意见和建议

大家有什么意见和建议，可以用以下任何一种方式联系我们：

平信及Email地址请参看邮购信息。

短信：编辑短信“JCPK+你想说的话”，移动用户发送到8002605，联通用户发送到9002605。

论坛：登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的“《掌机王SP》最新动态”帖子里的“意见收集帖”中提出。

《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》继续欢迎大家踊跃投稿！可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、火热秘技、专题企划、口袋剧场、玩转PSP、玩转NDS、硬软综合站、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，玩转NDS、玩转PSP及硬软综合站都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

平信及Email投稿地址请参见邮购信息。

来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。



栏目主持 海文

初秋时节，微风中多了一丝寒意，然而遍地金灿灿的阳光却比夏天更加灼眼。当拿到这辑《掌机王SP》的时候，大部分学生朋友们已经坐在教室里了，而此时大学的军训差不多画上了句号，即将到来的是多姿多彩的大学生活。掌机上的游戏轻松有趣，易于上手，又能轻松放下，是调剂生活的佳品，只要不影响正常学习生活，把机器带在身边也未尝不可。

应援团 COSPLAY



志在向学

小弟过两天就要上大学了，实不相瞒，本人是学软件工程的，志向是日后有机会在国内的游戏公司制作好游戏给各位中国的玩家，我并不想因为我这小小的NDSL而影响了以后全中国玩家的幸福啊！所以在新学期里我不想带NDSL去，只好将其留在家中。

yugajie

回复摘录

NDS放在抽屉里就行了啊。不过楼主上大学又不是中学，学学我辛苦点啊！大学生就应该辛苦点。我上学会带NGC、NDS、PS2、PSP还有笔记本，所以到学校时已经很累了。

Oookazuma

大学里我觉得NDS和PSP是最有用的，呵呵。晚上断电后电脑基本就退出舞台了，即使是本本也顶多支持个几小时，而且这么浪费电池还是很让人心疼的。NDS和PSP才是王道啊。

任地堂

大学生活有了掌机会更精彩，不要把两者对立起来，应该学习、娱乐两不误。

飘来飘去的云

与JS斗，其乐无穷

买机时老板又不让拆机，那怎么辨别电池的真假啊？

伤心的人



换地方买嘛，又不是只能在他一家买。

任地堂

再买一个原装电池啊！如果机器上的是假的，那你还有一个是真啊！

mwx

谁说不让拆机？你难道不刷机吗？一定要看看啊，辨别真假！

永恒の誓言

我们是诚意要买的，本来电池盖就是能打开的，他不给看就是他机器有问题。

天上天下

讨好女友

在《掌机王SP》46辑的"坛友互动专栏"中，曾经有一位会员向大家求助

[回顾] 送掌机给女孩该选PSP还是NDSL呢？

因为我很想让我GF也加入到掌机家族里，可是问题来了，我不知道该选PSP还是NDSL。各位玩家给我点主意吧！

因为我想给她一个惊喜，所以还是不想问她想要哪台机器……

现在，结果出来了

LU的朋友一致介绍要我送NDSL，所以就买了台NDSL给GF。一开始她觉得NDSL看电影功能不如小P，所以有点不高兴。之后，我跟她说想看电影就拿我的小P去看吧，就当NDSL是台游戏机好了。没想到过几天她就改口了，说："NDS游戏好有意思！"我只想对她说："你高兴就好。"

xmaz

回复摘录

LZ，我的情况和你差不多。我的PSP老婆从来都是拿来看电影，玩游戏就玩NDS。

tctc

反正无论我给她买什么，她都要！

涉水不湿



关注业界风云变幻、畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈、欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！

上辑热点话题回馈

热点话题 "金手指"这个词想必大家都不陌生，改满金钱、经验值、锁定HP、生命等本来难以实现的事情都可以通过修改实现。能够进行修改的手段也很多，硬件金手指、模拟器的修改功能、烧录卡的金手指功能、引导程序的修改插件……大家就修改游戏来发表一下您的观点吧。

游戏还是要玩得自在开心，改了就没有游戏的意思了。

陈DS

能不改还是尽量不改，但有些游戏确实欠改——比如"《口袋妖怪》系列"那些个需去日本才能得到的怪物，还有《战国BASARA2》的赚钱更是浪费时间。有些确实非常值得一玩但又偏有一些欠抽的设定的游戏，就该修改，因为不玩对不起自己，不改也同样对不起自己。

头文字H!

改游戏也挺不错的，我们为什么不改呢？

gongxiaoso

偶从来不改游戏，想想游戏里人物HP、MP全满，不死身……这样玩游戏还有什么意义？游戏的乐趣是要自己打出来的。

tctc

珍爱PSP，远离修改器！

幻剑PSP

金手指确实可以让玩家省不少功夫，但这样就会失去很多乐趣，所以金手指也不是不可以用，但不要太泛滥，不然玩游戏有什么乐趣哪？

psok

修改是有目的的，一是想快速通关或增加要素，二是制造公平的环境，因为有许多游戏都是存在些随机数值，例如《口袋妖怪》中的个体值；人也是分两种，急性子希望快速了解游戏的全部剧情并完成，慢性子则要慢慢地打进度，从中体会乐趣，所以我想修改与不修改都不会改变游戏本身的乐趣，只是人们体会乐趣的方式不同而已，更不需要相互鄙视了。

厄洛斯

关键看你修改什么，如果把游戏性都修改掉了，就很没有意思了。

BOBXU

从来不改游戏，记得以前FC的时候常用秘技，Konami的万年秘技是最熟悉的，别的游戏从不改。现在的游戏那么多本来就玩不精，再改的话——看电视好了。

hy40760330

喜爱一个游戏，就应该享受它的乐趣，也要接受它的BT。因此我个人觉得用金手指只是改变被游戏虐待的心情，时间长了，便会使游戏失去它原本的乐趣。

风魔大太郎

老金本来就是让有需要的人用的吧，喜欢与不喜欢都是个人的喜好，用的和不用的人都不用太在意别人的目光。

CZSJason86

好东西，想用就用，不想就不用。不会影响游戏心情。

Jeavis

就本人看，金手指比较适合小编们，可以为更快出攻略而省去不少时间（如练级）；对于一般玩家，最好不用，毕竟自己辛苦练级后虐BOSS的快感是调不出来的。

嘻嘻哈哈小泡泡

改《极魔界村》的无限生命，然后再疯狂地杀魔（呵呵，暗爽）。

破天的轮回曲

金手指是"菜鸟们的法宝，达人们的大忌"。总的来说，金手指的出现对游戏的通关的确方便不少，但是对于挑战极限来说，金手指就是一个负面影响，一个欺骗观众的隐藏杀手。所以要是能适当运用金手指的话，游戏的乐趣依然是非常丰富的。

Zero013

游戏，就是要最纯的……

我爱PSP

符合以下两点的游戏本人一定要修改：1.首先是值得玩的好游戏；2.但游戏里有欠抽的设定。那么只好改了他。

海的女娇

对于我个人来说，用金手指改游戏就是使自己正常的游戏时间和情绪免受不良设定的骚扰。

脸盆里游泳的鱼

要么不玩，要么好好玩，为什么要去改呢？

135XXXX4458

本辑热点话题

掌机变砖头



掌机越来越贵，没有1000根本拿不下；但变砖头的几率也越来越高，刷机、降级，哪下失误，你那1000多元的宝贝就变成了砖头……本辑话题就请大家围绕着"掌机变砖头"这一话题展开讨论。

参与方式

短信：编辑短信"JCPK+你的看法"，移动用户发送到33557770，联通用户发送到93557770。

论坛：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在9月15日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

小编寄语



◆终于去海边玩了。说来惭愧，这是我来深圳三年时间第一次真正地去海边玩。玩得很高兴，还激发出不少灵感，看来不管是休息还是做《掌机王SP》，都要多出去走走扩展视野。

◆海边烧烤后大家聚在一起玩"杀人"游戏，竟然一直玩到后半夜1点。而且第二天下午在附近餐厅吃海鲜时，还在继续玩——果然是"杀红眼"了，呵呵。

◆平常没觉得自己多胖，海边回来看看自己的照片，终于悲哀地发现，自己仍然是胖子……

◆跟爱好数码的LIKY混了这么久，终于买了相机，Sony的DSC-T10，忽然发现，自己在Sony的东西上的消费是说多不多，说少不少，不过比起雷伊，我还是差了一大截呢。



▲用手机给相机拍个照，因为相机没法拍它自己，呵呵。

LIKY

◆最近发现自己的NDSL十字键偏松，由此带来的后果就是，按键不够灵敏，尤其是斜方向需要用力按下才行，控制角色行走时，时间一长就感到手指有点痛，对比了其他同事的机器，区别越发明显，虽然影响还不算很大，但总觉得不爽，盘算着想拆开机器改造一下，比如在十字键下垫点东西什么的，还有我那松动的下屏，是不是也可以垫点东西……唉！任天堂的机器，以前可都是以质量最过硬著称的，现在怎么小毛病这么多呢？

◆在我看来，钓鱼是一个修身养性的休闲活动，可我有一个喜欢钓鱼的朋友经常昼伏夜出，钓鱼钓一个通宵，还总是邀约我跟他深夜去钓鱼……汗，我可不去。本来是一个休闲放松活动，熬夜伤身可就适得其反了。想想玩游戏也是一样，平时也要少熬夜玩游戏啊。

铭风

◆最近小编之间掀起了对战热潮，这就体现出NDS的优势来了，大家都玩得不亦乐乎啊。凭本人在《俄罗斯方块DS》上的造诣本想力克群菜鸟，表现一下的，但结果……你说这方块游戏搞道具干什么呢？强烈鄙视扔香蕉的！（哭）

◆不知道为什么那么多人说我们47辑封面的少女拿的是菊花，黄色花瓣就是菊花吗？那是向日葵！

◆《超操纵机器人MG》说起来可真是好玩，另类的真实感觉和众多攻击方式完全不同的机器人让你时刻热血沸腾。现在挑战SUPER HARD中。

胧月

☆始终不能理解女生们逛街的乐趣，加之为了一扫连本人都觉察不到的宅气，某晚强迫自己在商场中转悠了一个小时，之后似乎有些明白光看不买的乐趣了。

☆妹妹终于确定了就读的大学，祝她学业有成。

☆《太鼓之达人2》不出所料地收录了《Brave sword Brave soul》，激昂的和风乐曲配合鼓点的确再合适不过了。

☆好人卡扑克入手。尽管该副扑克的来源是朋友处，但为了讨个吉利，还是花钱购买了——"被送好人卡"说出去真是VERY难听。



▲扑克牌的背面。

雷伊

■《逆转裁判2》的NDS版马上就要发售了，虽然对剧情早已烂熟，但心中还是对其充满了期待。不知不觉，GBA版的原作已经发售了4年了，直到现在还清楚地记得当时玩GBA版时的情景，因为是用老式的GBA玩，所以每次都会买一大板电池放在床边以防玩到关键时刻突然没电。下个月再度重温这款名作时就可以用NDSL来玩了，以NDSL的耗电量，一次充满电玩穿这款游戏应该绰绰有余了。时代在进步，但一款好游戏带给你的感觉却是恒久不变的。

■周末的时候去菜场买了些菜回家自己弄饭，差不多已经有10年没有亲手做饭了，没想到手艺还是没有减退。

■从没玩过"《牧场物语》系列"的我没想到会买下NDS的《新牧场物语》，不错的封面、封面上大大的"10周年纪念"字样以及还算厚道的预约特典都是吸引我买下它的原因。

米格

■终于找到为士兵们配备PSP的理由了！有了GPS Map Viewer这款功能强大的自制软件，就可以通过小P来进行卫星定位，从此世界军用装备谱上又多了一样，它叫做PSP……

■《RR2》即将发售，米格可是十分期待呢，不过觉得里面吃豆人赛车的造型实在应该改一改，如果设计成图中这个样子才称得上吃豆人赛车嘛！



■海滩之行特地邀请了一个快要出国的好友同去，一起游玩踩沙子的感觉还真有点像回到了学生时代。不过到晚上玩起"杀人游戏"才发现彼此的差距——某高校"杀人游戏"委员会会长……

紫枫

◆冯小刚

"我们经常听到那些拍政治电影、艺术电影的导演说'我要拍我喜欢的电影，我想将我的思想表达出来'，瞧不起我们的这些商业片，这样的人其实才是最自私的，只有商业片才是'利他'的，你们爱看什么，我就拍什么。只有商业片才是真正'为人民服务'的。"

◆幸存者

昨日去看了所剩下的最后一只兔子"阿布"(安哥拉长毛兔)，因为天热，被某人残忍地剃掉了一身的长毛，现在看起来跟个癞痢一样，惨不忍睹。某人还得意洋洋地在外人面前炫耀自己的"刀法"，可怜的"阿布"，不过至少它还活着，活着就好……

◆专辑

《怪物猎人》的专辑锐意制作中，敬请期待！

◆你有压力，我有压力……

父亲说："人生就是在各种各样的压力下不断完善自己的。"

软饼干

◆终于去了一趟海边，感觉真是不错！游泳、烧烤、坐快艇、吃海鲜、玩"杀人游戏"。给我的感觉就像读书时学校组织去郊游一样，非常轻松惬意，一个字——爽！

◆最近有两位小编双双购入粉红色NDSL，真是大手笔啊，其实能买到自己喜欢的东西就是一种幸福。小编们的NDS数量差不多已经达到十余台，众编们经常与其他部门的编辑一起十人联机玩《俄罗斯方块》，这场面是何等的壮观！

◆《庭格尔的蔷薇色卢比乐园》这款游戏真是猥琐到家了，不光游戏情节猥琐，光看人物造型就笑翻了。以前有个贪财的瓦里奥，如今又来了一个土财主庭格尔大叔，真是服了任天堂了！

Welcome 交流空间



欢迎各位玩友踊跃参加"交流空间"栏目。有意向参加的朋友请将自己的基本资料（参照文中格式）用Email发至pgking@263.net，或者来信寄到"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，跟无数志同道合的伙伴一起分享游戏的乐趣。

姓名：葛俊奇　昵称：六翼天使
性别：男　年龄：14

拥有掌机：GBA、GBA SP、GBM
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《恶魔城》、《银河战士》
地址：江苏省通州市先锋镇十六里墩村十三组32号
邮编：226000　电话：0513－86656081
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好，玩家们天天开心。

姓名：汪家镇
性别：男　年龄：12

拥有掌机：无
喜欢的游戏：《植木法则》、《口袋妖怪》
地址：江苏省常州市武进区丰乐公寓25幢乙单元302室
邮编：213161　Email：wangjia222@sina.com
QQ：28264377、335612166
想说的话：起来，NDSL在行动！

姓名：曹奇　昵称：七代
性别：男　年龄：20

拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《火纹》、《马里奥》
地址：上海市阳曲路760弄8号501室
邮编：200435　QQ：327023875
想说的话：好的游戏不仅能给人带来欢乐，更是能与好朋友一起分享的！

姓名：龚民燕
性别：男　年龄：21

拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人 携带版》
地址：上海市长宁区虹桥路953弄30号402室
邮编：200051
电话：13816468331
想说的话：你们一定要让我中台NDSL。

姓名：陈勇云
性别：男　年龄：18

拥有掌机：无
喜欢的游戏：《牧场物语》、《勇者斗恶龙》、《口袋妖怪》、《WE》、《FF》
地址：珠海市拱北桂花北路丽珠制药厂头孢粉针制造部一车间
邮编：519020　Email：cloudycyy@163.com
QQ：540923650
想说的话：愿结交天下的掌机朋友，谢谢！

姓名：陈俊杰
性别：男　年龄：13

拥有掌机：GB、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：湖北省十堰市张湾区车城街办寺沟新村四栋2门5楼1号
邮编：442000　Email：c1jj234@126.com
电话：13872788799
想说的话：请天下《口袋》迷与我联系，回信率20000%。

姓名：刘俊杰
性别：男　年龄：12

拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《星之卡比》、《神奇的小人帽》、《MHP》
地址：上海市宝山区通河三村2号802室
邮编：200431
电话：66214800
想说的话：希望我能得到一个NDSL。还有，我觉得《掌机王SP》是一本非常不错的书，希望大家多多支持。

姓名：王文龙　昵称：Dragon
性别：男　年龄：17

拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《ICO》、《汪达与巨像》、《MHP》、《GTA》
地址：湖南省长沙市砂子堰十八栋砂子堰小区五门

四楼 410　　　　　邮编：410001
QQ：150232526
想说的话：虚拟的空间是完美的，我们在那停留的时间是短暂的。所以，我们要把有限的时间投入到完美的虚拟空间中去享受。

姓名：陈春源　　昵称：Midyth
性别：男　　年龄：16

拥有掌机：GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《机战》
地址：广西钦州市第二中学高一（17）班
邮编：535000　　　QQ：334028577
想说的话：妄图用雷达寻找《机战 OG》的挚友，以原创机体等待各位的攻击，谢谢。

姓名：李博　　昵称：PaiZ
性别：男　　年龄：16

拥有掌机：GB、GBC、GBA、GBA SP、NDS、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《逆转裁判》、《王国之心》、《马里奥》、《瓦里奥制造》
地址：四川省德阳外国语学校高 2008 级（2）班
邮编：618300　　　QQ：263664983
电话：13548268031（发短信用）
想说的话：四年，体验了很多游戏主机，游龄14年。没事加 QQ 交流，来信必回。

姓名：肖丁文
性别：男　　年龄：20

拥有掌机：无
喜欢的游戏：《火焰纹章》、《牧场物语》
地址：广西玉林市玉州区名山镇名山村大成 95 号
邮编：537000　　　QQ：229068908
电话：0775 – 2827803
想说的话：喜欢游戏的所有MM加我啊！支持游戏，支持《掌机王 SP》。一机在手，世界我有。

姓名：张强
性别：男　　年龄：17

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：所有游戏
地址：哈尔滨市南岗区龙坤花园3号楼1单元4楼2号门
QQ：306332562　　电话：0451 – 82362792
想说的话：希望结交广大掌机玩家。

姓名：凌宇扬　　昵称：羊羊
性别：男　　年龄：17

拥有掌机：GBA、GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《真·三国无双》、《三国志》、《信长的野望》、《大航海时代》

地址：广东省珠海市斗门区第一中学高二（2）班
邮编：519100　　　QQ：204621
电话：13726211145
想说的话：为掌机制霸而努力！与我有同样爱好的人请加我 QQ，共同讨论游戏大业。

姓名：江鹏刚
性别：男

拥有掌机：GBA、NDS、PSP
喜欢的游戏：《洛克人》、《口袋妖怪》、《最终幻想战略版》、《永恒传说》
地址：湖北省襄樊市军纺路乔营变电站
电话：13797683230
想说的话：我爱掌机，掌机给我带来无限快乐。希望其他掌机 FANS 和我做朋友，共享这无限的快乐。

姓名：袁剑飞　　昵称：我恨我帅
性别：男　　年龄：20

拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《山脊赛车》、《天地之门》、《天地创造》、《Kao 袋鼠大冒险》
地址：大连市中山区武昌街武昌南巷19号东山大学生公寓 2 部一舍 1120
邮编：119001
QQ：511342300
想说的话：《掌机王 SP》能在显眼的位置标明参与抽奖的详细方法吗？

姓名：刘博雄
性别：男　　年龄：20

拥有掌机：GBC
喜欢的游戏：所有
地址：河北省石家庄市私立一中高三（7）班
邮编：050035
电话：13832370778
想说的话：感谢《掌机王 SP》和抽中我的人，感谢经纪人，感谢爹地、妈咪，感谢 GBC 陪了我这么多年。

姓名：赵伟程　　昵称：花夕
性别：男　　年龄：16

拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《GTA》、《机战》、《怪物猎人》
地址：北京市朝阳区核桃园北里 2 号楼 713 号
邮编：100020
Email：zwc1210@163.com
想说的话：欢迎有PSP的玩友加我的群号20111036，请注明“掌机王”或者“levelup”。



大家有什么攻关或者软硬件上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问，我们会选择回答并刊登。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。

各位小编，我最近开始喜欢玩GBA上的A·RPG游戏了，请给我介绍几款！谢了！

重庆 宋英豪

GBA发展到末期，各个类型的游戏在上面都已经积累了不少优秀作品。就A·RPG而言，比较具有代表性的为Banpresto旗下著名S·RPG《召唤之夜》的旁系"《铸剑物语》系列"以及由小岛秀夫打造的"《我们的太阳》系列"。另外，SEGA的"《光明之魂》系列"以及SE的《新约 圣剑传说》等也是非常值得一玩的。

小编，你好，我不久前买了一个EZ4L，又在商场买了一块microSD卡，SanDisk牌子，老板说是行货，我没试就拿回来了。回到家，插到USB插口上却识别不出来卡，急死了……问明白人，说可能是被"锁"住了，我想问问，该怎么开锁啊？这个问题虽然和游戏无关，但我买microSD确实是为了玩游戏，所以还是请小编答复一下啦。

天津 小正

MicroSD的解锁开关在SD转接器正面的右侧，可以很清晰地看见，如果开关在Lock一侧就说明确实锁上了，解锁方法就是把开关拨下来就可以了。如果还是识别不了，就回去换吧，再换的时候记得当场确认。

请问小编几个关于PSP版《SD高达》的问题，谢谢！

1.攻略上说用6个角色援护队长进行攻击更容易打出高评价，为什么我的队长只能得到两台机体的援护？

2.请问V2AB高达和Hi－ν高达怎么制造？

3.用相同的机体打相同的敌人，为什么有的时候获得的经验值多，有的时候获得的经验值少啊？

广西 双棍男

1.能够用6个角色进行援护的只有Master Unit，Master Unit需要玩家自己编成，或者是某些关卡中的剧情人物，普通的队长机是只能两台援护的。

2.制造V2AB可以先打穿《V高达》的第一话，这样就能够生产出V高达，按照进化路线先进化成V2高达，然后再进化成V2AB；而Hi－ν的话，可以用凤凰高达为原始机，按照"凤凰高达→量产型ν高达→ν高达→Hi－ν高达"的制造路线得到。

3.这与机师的等级有关，机师的等级比较低的时候，机体获得的经验值较多，但是相应地，升级时机体的数值提升也会较少。所以如何给机体升级要灵活运用了。



我想买一个PSP的十字键，不知道哪种比较好，请小编推荐一个吧。不要是粘上去的就行了。(^_^)

huaguoping

米格： 其实米格也想买个十字键来着，不过看来看去发现市面上的十字键都基本是粘的，就连PSP版《铁拳DR》的特典里附赠的都是贴上去用的，其实粘上去手感也还不错，而且安装简单，也便于更换。

我最近想入手一个PSP，我支持玩正版的。请问PSP哪个版本玩正版的最好？还有现在哪个版本的能玩的游戏最多？一张正版的UMD价位多少左右？谢啦！

程麟杰

米格： 因为运行UMD游戏时往往会检查PSP固件版本，尤其是新游戏，只有固件版本够高才能运行。所以支持正版游戏最好的PSP当然是版本最高的PSP，也就是现在2.81的固件版本。当然现在市面上的PSP还是以2.6为主，

不过可以买回来自己升到2.81。一般UMD游戏价格都在300多，不过廉价版就便宜许多了。

请问哪一期有关PSP2.6的降级报道？又怎么来辨别原生1.5和2。6降级后的1.5呢？

sun.sun.89757

米格：有关降级的详细报道请看44辑《掌机王SP》，不但有文字说明，而且还有视频演示哦！关于辨别原生1.5的问题，基本上可以说，市面上现在就没有原生1.5版本PSP，因为早就停产的关系，现在店里的都是降级过的，只是有的是2.0降级，有的又是2.5、2.6降级来的，两者区别很小，只有在使用个别软件时才会暴露出很小的问题，至于区别的方法倒是很多，但有些比较危险（比如用DevHook的刷机软件刷机，不能刷的多半就是2.6降级的），不建议尝试。

现在市面上有没有8G版的G6L？没有GBA模式的是不是不能玩GBA游戏？哪个引导卡能和G6L很好的配合？

北京 李远超

米格：到现在为止，G6L还没有发布8G版本，现在只有4G版本，官方售价是498元。另外不支持GBA游戏的专业版G6L现在并没有上市，以后也不一定会上市了，这个版本厂商有可能取消。关于引导卡方面，现在各种版本的Passme、Passcard其实都能很好地引导G6L，这方面基本上不必担心，而且多数人引导都是为了刷机，刷完机器后引导卡也就没有作用了。

为什么我的VBA模拟器只能打开ZIP格式的游戏，而不能打开RAR格式的游戏呢？

苏州 刃心

米格：其实很多模拟器都不能直接打开RAR格式游戏的，解决的方法也是很简单，找一个名叫winrar的解压缩软件将它解压后，就可以用模拟器打开里面的gba格式文件了。

最近在玩《迷失蔚蓝 幸存少年》，真是一款好游戏啊。我就是想问一下怎么捕猎动物？我做了弓箭以后去草原射野牛什么的，好不容易射中了，它却逃跑了，这是怎么回事啊？

136XXXXX784

直接用弓箭射击动物是不行的，你需要先制作一个专门捕捉大型动物的陷阱，然后去草原放下陷阱。切换场景后再回来，当看见大型动物被陷阱套牢的时候，你就可以安心地用弓箭捕猎了。

我和朋友联《右脑达人 爽解！找碴博物馆》，我总是打着打着就被对方干扰，满屏幕都是青蛙。我也想干扰她，但就是不知道怎么用？只能请教一下铭风了。

上海 黄建亭

当你的攻击槽满后就可以发动攻击了，在下屏的最下面会有很明显的标志，点击就可发动了。不过，当你领先时是无法发动的。

编辑们好，我现在正玩《洛克人ZX》，这个游戏挺不错，但是我不知道怎样才能保存游戏的进度，弄得每次玩这个游戏都得从头开始。

139XXXXX041

此游戏要在专门的地点调查装置后才能存档（见下图）。打开菜单查看地图时这些地点上会有红色或黄色的小标记。



遗留问题

我现在在玩NDS的《炸弹人乐园》，我已得到了一个装在背上的像翅膀的道具，请问这东西是干什么用的？我现在该怎么办，去哪？

136XXXXX135

各位小编好，请问《怪物猎人 携带版》中红黑龙魔眼怎么打，我已用“113扩散”打头，但打不出来……请指点。

134XXXXX033

大奖PSP名花有主！《掌机王SP》第46辑大奖揭晓 52名中奖者名单公布！

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并 留电。联系电话：0931－4867606

一等奖1名：PSP掌机



东莞市　　萧旋

二等奖1名：NDS Lite

北京市　　谢心阳

三等奖50名：高乐高营养饮品

广州市	陈嘉明	无锡市	刘青		
十堰市	陈俊杰	北京市	刘行		
广州市	陈颖鸿	银川市	陆迅		
十堰市	陈跃洋	开封市	陆阳		
梧州市	陈宗轩	玉林市	吕宁	南京市	谢佳玮
济南市	冯亮	中山市	罗健峰	富阳市	徐露凯
广州市	高莹	钦州市	蒙昆	台州市	颜潇峰
沈阳市	郭强	广州市	潘建国	盐城市	杨雷
广州市	郭文欣	海门市	施伯新	湛江市	杨立达
珠海市	黄添明	北京市	石宇剑	南宁市	余兆明
佛山市	简俊杰	太原市	苏昊天	济南市	张变麟
武汉市	姜晓凯	高州市	覃天宝	昆明市	张一帆
哈尔滨市	孔德谦	北京市	唐颖	烟台市	赵明亮
肇庆市	梁广为	上海市	陶森鑫	成都市	赵文博
广州市	梁敏海	南通市	王斌	海口市	钟照禄
南宁市	梁钊宁	桂林市	王恒	怀化市	周斌
北京市	刘波	开平市	吴耀彬	广州市	朱超彬
长春市	刘猛	佛山市	夏永濠	遵义市	朱捷

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931－4867606或发Email至pgking@263.net查询。



自由谈又与大家见面了，本辑收录了两篇文章，一篇是《俄罗斯方块DS》的另类打法指南，不过大家不必太认真，最重要的还是大家在一起联得高兴，玩得开心；另一篇则是对曾经非常喜爱但如今却因为时间问题不得不放弃的"《机战》系列"的回顾，随着年龄的增长，属于自己的时间确实会越来越少，不过，只要与这游戏的种种已经深藏于心中，就足够了。

如何做一名成功的道具男

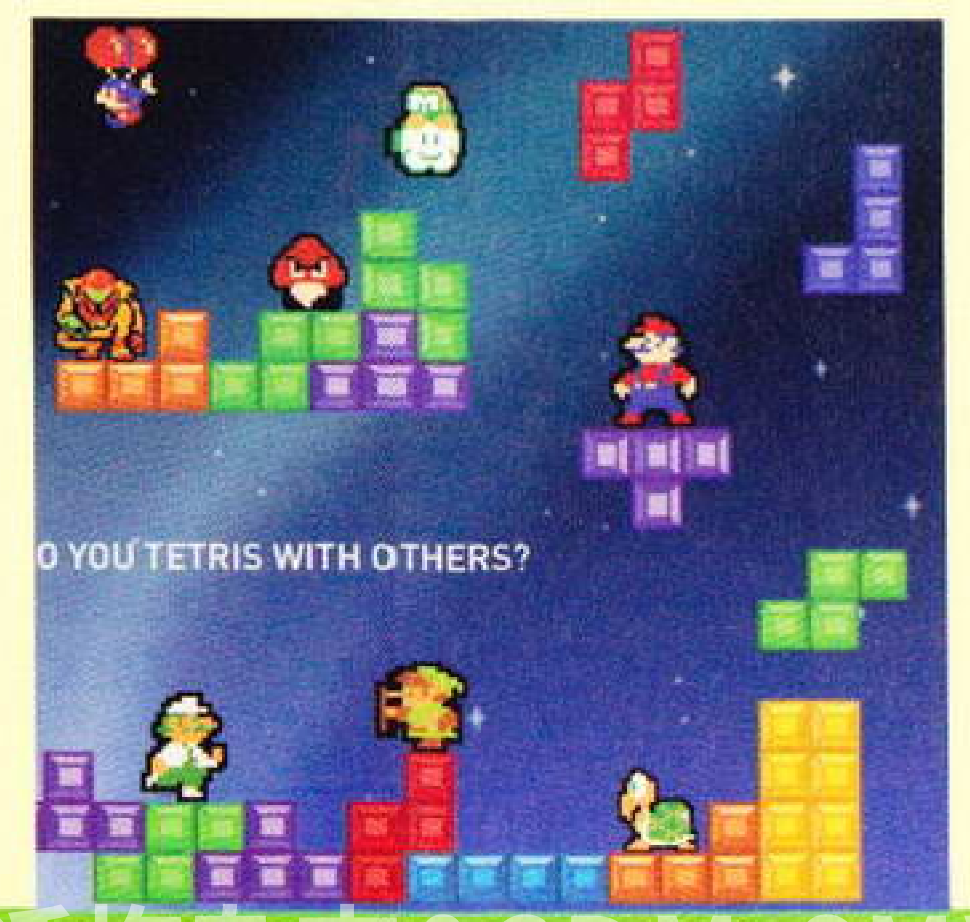
——《俄罗斯方块》另类修行指南

文 筷魂

《俄罗斯方块》是款普及率极高的游戏，在国内，某些人可能不知道NDS，不知道PSP，但"俄罗斯方块"却知之甚多——不就是那个巴掌大机器上的玩意嘛。国内的"俄罗斯方块"版本甚多，什么传统版、迷你版、家用机版……游戏也被改出N种花样：从下往上落的、从左往右落的、由4个小方块改成5个方块的……只可惜改版虽多，但终究还是没有逃出原作的框框。如今任天堂亲手打造出这么一款新的《俄罗斯方块》，虽然笔者一开始并没觉得和以前的掌机版本有什么不同，不过近日晚上天天和朋友联机，还是发现了这个游戏的乐趣所在，因为此款《俄罗斯方块》不仅仅有传统的"此消彼长"的相互攻击，还有类似于"《马里奥赛车》系列"的道具系统，当消去方块中的问号时，便可以使用道具了。道具有损人的，也有利己的，自己失败后但玩家之间仍未决出最终胜利的时候，还可以继续游戏，虽然已被定为失败，但还可以用道具来坑害他人——关于道具的使用大致就是这么一种情况。而致力追求用道具陷害别人的玩家，就是传说中的"道具男"了，本人就是道具男一名，下文即为本人的道具男心得，一来给立志于从事道具陷害的玩家以启发，二来就是和各位统同好者们交流经验，祝大家的道具陷害事业蒸蒸日上。

多找玩家联机

这一点是最重要的，试想，只有两个人对战，你刚转职成正式的道具男（其实就是死掉了），战斗便分出胜负，那该是多么扫兴的一件事。所以说，想过道具男的瘾，就一定要多



拉人来玩。可能有些人根本不会玩，没关系，《俄罗斯方块》上手很快；有些人可能听了也不以为然，没什么，用言语刺激一下（比如对自负高傲者说他胆小玩不转），说不定就哪句就刺激了他的神经而加入“方块众”了。总而言之，人越多，道具男发挥的威力就越大！

视死如归的大无畏精神

态度决定一切，因此我们先来讲讲心态问题，首先你必须明确你的目标，你要做的是一个道具男，一个用道具将别人打得扼腕跺脚的道具男。真正的道具男会无条件地去追求道具陷害的的乐趣，甚至会不惜快速死掉而追求彻彻底底了无牵挂的道具生涯。因此，要做道具男，首先就要不怕死，头掉大不了碗大的疤，二十年后老子又是一条好汉，死了大不了转生成彻头彻尾的道具男！

不计得失的平和之心

同样是心态问题，输一局不在乎，输十局不在乎，但连着一天一晚上你的排名始终都在最末，那身为游戏玩家的你还能受得了吗？——看开吧，你是道具男，你的成就来自于用多少道具害了多少人，虽然这是个隐藏数值，但是大家的惊叫足够你开心的了。（旁：你变态！）再说，玩嘛，不必那么太认真，输就输，赢就赢，图的是一个高兴，因为连续失败而埋怨甚至发火就没意思了，所以玩时且不可有太重的得失心。而且身为道具男，你不仅要面临可能连续一天都在排名倒数第一的事实，更要面临不出道具或道具不理想的惨状——这个对于道具男来说可是非常残酷的。

笑面挫折

“你有压力，我有压力”是现在比较流行的一句话，大家都有压力，做什么都不容易。道具男亦是如此，刚开始你可能会觉得很好玩，但是时间久了，你就会非常郁闷。倒不是输得多，怕输就不做道具男了，因为有时道具男的运气会很差——死前道具出现率低，死后出的道具又很少，有时甚至整局下来都没有道具，对于援护系的道具男来说，让队友孤军奋战而自己眼看着帮不上忙，实在是莫大的失职。

一般来说，我们做道具男的不能太急于求成，但真如上面所说好久好久都不见道具出现，或者出现的也都是自用的星星、龟壳而非陷害类道具，那么该如何应对？如果还在坚持着没有死，那就好好打，因为本局陷害道具离你甚远，偶尔出现道具就权当是意外收获；如果在败了后遇到这种情况，那就一不做二不休，立刻把层数堆满——反正已经死了就不必怕死了，一局两局运气不好，还能运气总差吗？

说得过去的技术

看到这里肯定有人问了：“你刚才不是还说不要有太重的得失心吗，那还要技术干什么？”道具是道具男的生命，这一点是毋庸质疑的，但我们的方块技术也不能太差。诚然，道具男是援护系，不怕死、不计得失，但完全看破红尘般地去了却俗念同样是要不得的，不然大家都聚在一起静坐算了。再说，你是道具男，但你也必须要有整局不出道具的觉悟，因此运气不好的时候也得好好地和大家一起去追求胜利。其实，技术上我们不求练成什么境界，但最起码在需要我们坚持住时不要狼狈地输掉，再怎么也要把压在下层的道具给解放出来，要知道，让道具埋没同样是道具男的失败。更何况，配合增涨他人层数来使用道具，会使各位道具男的陷害生涯更具乐趣。

关于道具男应当具备的条件就说到这里，此时某偷窥者突然提醒本人，还没加“性别一定是男性”这条，其实，女孩子同样可以做“道具女”的，本文对于如果各位立志从事道具陷害之业的MM们同样适用。实际上，道具男也好，道具女也好，不过是朋友之间玩游戏时的玩笑实体化，也就是大家在一起玩玩笑笑中最爱好“捣浆糊”的人。因为大家一起玩的最终目的不是拼出谁输谁赢，高兴才是目的，如果余味深长到茶余饭后谈起仍能让大家笑得人仰马翻，那该次联机就是非常成功了。最后祝大家玩得高兴，害得痛快！



文 拉迪亚斯

我的《机战》情结

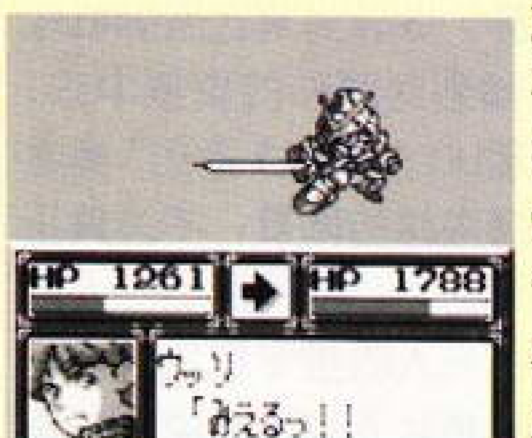


刚要动笔，忽然想起来自己以前玩游戏总是比主流慢一些——大家玩《魂斗罗》时，我在打《小蜜蜂》；大家打MD、SFC时，我在补FC上的名作；等到我玩MD、SFC时，SS、PS等也已都纷纷登场。所以当自己手里首次握了几百元钱时，几乎没经过多长时间的犹豫，就买了掌机GB，几百元买家用机顶多买个过时的，可咱们GB虽然机能逊点，但没有落伍，而且当时还因为《口袋妖怪》等一班大作的出现而重新崛起。

《口袋妖怪》当然是要玩的，但找不到人对战，因此也就玩到捉齐150只怪物后就换了别的，其间一一见识了《SAGA》、《塞尔达传说》、《ONI》等以前接触都没接触过作品，其中就包括耳闻已久但一直没玩的《第二次超级机器人大战G》。

初接触

进入游戏看画面，果然如大家说的，满屏的格子加上茶壶头搓衣板，虽然以前从未接触过战棋游戏且看不懂日语，但一个指令一个指令地摸索，还是玩明白了个大概。总之就是在摸索中前行，最后，自己的机器人战队在克罗纳的大型战舰前全军覆没才无可奈何地睡去。



后来一次偶然的机会，我才发现《机战》里还有个精神指令可以用！（旁：后来一次偶然的机会，我才发现太阳原来天天都要落山的。－ －!）那还说什么啊，再战！而且此战中，我发现桶形的魔神、盖塔比茶壶形的初号高达、V高达都好用，还发现了“说得”一项。于是，我的真正意义上的第一次《机战》，就是在不断的修理和改造中蹒跚前行，我坚持到了最终关卡，但在比安大叔和白河愁的威压下，那些没有怎么改造过的机器人也都无可奈何地纷纷爆掉了。

郁闷之中已经是后半夜了，但我还是难以入睡，就打这盘卡里的另一款高达战略游戏——《SD战国传》，操纵着一群大头高达和铁球、战舰等对抗“杀驱军团”，难度不高，战略性挺强，进入游戏后的手动战斗也挺激烈。后来一次和同样好打游戏的玩友吃烧烤时，就聊到了《机战》。

“什么？你没赚钱？”

“赚啦，可是赚那点钱根本不够花。”

“不是这个，你有没有在哪关反复打过？”

“没有啊，过了关只能打下一关……”

接下来，朋友对我第一次并且如此老老实实地打就能打到最后关卡表示吃惊，同时告诉我，只要游戏中不存档，那么在游戏中失败后，就可以再接续失败前的经验值和金钱重打该关，用这个方法打敌机多、BOSS多的关卡就可以赚不少钱……

我兴奋极了，告别朋友回家就开始再战《第二次机战G》，虽然我已经准备从开始玩，但看到空空的记录时，却还是不免地有些担心——这次掉记录，下次也说不定什么时候会再掉，不过“赚钱大法”还是诱惑我去玩，当验证了“赚钱大法”的正确性后，我就将掉记录的事情彻底忘在了脑后，痛痛快快地打

了好几天，还有好几架机体被改造满，真正体会到了摧枯拉朽的快感，而且非常有成就感，毕竟钱是自己辛苦赚来的。

不过每天反复地打一关两关依旧是很累的，因此在我打到一半时，就存上档，换换其他游戏玩。等到第二天再准备玩《第二次机战G》时，却又惊讶地记录丢了——几乎一周的辛勤就这么浮云了！我稳一稳情绪，毅然跑到游戏店去给这盘GB卡换了个记忆电池，这么掉记录可真让人受不了！

这回玩可真是小心极了，每次存档都存上两三个档位，虽然明知道一旦掉记录，这三个存档会全军覆没，但彼时彼刻的心情就像郁闷中人抽烟一样，知道不解决问题，但这是惟一能够实现自我安慰的手段。

在打到五六关时，我忽然觉得丢记录不仅仅是电池的事，于是就试着打这盘卡上的其他游戏，然后存档，再关机重玩《机战》，果然丢了记录——我找到了丢记录的原因，以后再也不用怕丢记录了！于是，我开始放手去玩，而且这次玩的还是中文版，虽然把来自不同作品的角色强捏在一起的剧情比较牵强，但好歹还算知道自己在为什么而战。这一次非常顺利，最后，众多的全改造机体终于毫不费力地将两架最终BOSS机体轰爆，自己也终于打通了有生以来第一款《机战》！

通关的画面已经忘了，音乐更是记不起来，只记得夏天傍晚，饭后的我躲在自己的屋子里，躺在自己的床上，北方夏日傍晚的暖风轻柔地吹进屋子里，有点舒服到犯困但又不甘心睡觉的我，面对着曾经让自己无可奈何的最终BOSS……后来也有重玩，但印象里似乎都是在那年夏天玩的，而且印象中的很多时候，周身都会被夏天傍晚的暖风吹得舒舒服服。

后来，GBC上推出了一款名为《超级机器人大战 网络对战版》的游戏——到游戏店一看，但繁琐复杂了许多，而且并非《第二次G》那种S·RPG，我简单试试便放弃了打这款游戏的想法。再后来，WS上也理所当然地出现了新的《机战》，虽然黑白，但却是真正走格子的S·RPG，画面真比GB版的《第二次G》不知道好上多少——但我没钱，买不起WS，还好GB和GBC上从来不乏好游戏可玩，因此眼馋了一阵后，很快就忘了。此间，众多的大作让我沉迷，而曾经对《机战》的热情也随着时间而逐渐冷却，那些曾经脱口而出的机体和机师的名字也随着时间而逐渐淡忘了。

执着与狂热

GBA发售前，公布了大量的游戏，其中就有我曾经熟悉的《机战》，而此时，它已在掌机上进化成了《机战A》，帅气的主角机体，漂亮的画面，将同期公布的WSC版的《机战》完全比了下去。还有《超级街头霸王ⅡX》、《超级大战争》以及铁定会推出的《口袋妖怪》等作品，购入GBA是毋庸犹豫的。而后，我的第二次《机战》生涯也如预料般地在GBA上开始了。

画面的进化已经不用多说，虽然机器人仍没有动作，但色彩鲜艳的背景和大幅进化的音乐，还是让基本不在家用机上接触大作的本人不小地吃惊了一把，并完完全全地沉迷其中。这次玩《机战》可以说已经达到了高峰，断断续续地玩了一年的时间，一年内总共将《机战A》通了5次，用遍了《机战A》中登场的全部机体。虽然不能关闭战斗画面导致游戏时间过长，但我还是几乎完全沉浸在《机战》的世界里。一年时间，我对GP03、ZZ高达以及ν高达三部机体的情有独钟，令我对高达系列机体的喜爱延伸到对原作的探索中去，也终于发现UC“《高达》系列”竟然有如此严谨浓厚的背景；不过真正称得上强悍的，还是流龙马三人组的真盖塔，三人的指令配合盖塔的高攻击力真是让人爽到极点；还有



改装满后坚硬无比的魔神、霸气的泰坦3、桑波特3、电磁侠……当然还有合体攻击花样百出的机动战舰MM战队和机甲骑士战队。而剧情丰满的反派势力及霸气十足的最终BOSS，更是让人过目难忘。

那一年，自己的游戏生活因为《机战A》而精彩，而且记忆中的感觉竟然和打《第二次G》时竟然完全相同觉——晚饭后躲进自己的小屋、夏天傍晚温柔的暖风、一遍又一遍重复着的由弱变强的快乐。有个有趣的插曲，是在打《机战A》的某周目时，GBA被老妈没收了，(= =)还好我暗藏个GBC，想想《第二次G》已经打了N遍，就干脆玩起了系列的元祖作品《第一次超级机器人大战》，虽然没有机师，画面也够简陋，但众多熟悉的机体和个人非常喜欢的战略要素，还是让我将游戏打到很远，不过有没有通关还是忘了。

在《机战A》的全部机体都通关之后，《机战R》适时地推出了，前作小丑般存在的明人也酷酷地驾驶黑百合登场，MM们的机动战舰也是高达路线之外的另一大主线。男主角和女主角竟然看起来都像女孩子。不过主角机体确实没有《A》的机体帅气有个性，新增的《X高达》的机体虽然一般，机师更是本人不大喜欢的正太萝莉，(战争怎么可以把孩子卷进来呢？残酷！)但音乐蛮好听的……时间过去这么久，对《机战R》的印象，就是高达路线开篇宏大的第二次新吉翁战争，众多的高级机体闪亮登场，柯丝、哈萨维等新人物亦





有优秀的表现。还有就是真盖塔变成的神盖塔，以及《X高达》和《真盖塔对新盖塔》的音乐——除此以外再就没有什么印象了，包括最终BOSS都没有印象了。《机战R》的一大特点就是可以继承一周目的修改记录及金钱记录，玩二周目时，那些已经改满的机体就显得异常强悍，但这样打起来很无聊，因此挨过前几关后，就立即开始使用没改过的机体和机师从头开始……《机战R》中的战斗画面加入了简单的动作，但试验性质还是过于明显。

记得那时《机战》出得非常快，《机战R》刚通了两周目，就又有了《机战OG》。大概因为没怎么看"《机战》系列"收录的那些作品所以有些缺乏感觉吧，来自于各个版本的原创机体同聚一堂而各代常见的动画机体无一登场时，我倒是觉得游戏纯粹了不少，剧情不再那么繁杂了，飞机坦克及潜艇战舰的大量出现，加上来自于"《机战α》系列"的宏大厚重的音乐，使得整部作品更像是在讲述一部战争故事，而非一群小强在做秀。动作上，虽然没丰富多少，但一些动作确实够帅气，盖修班斯特便是如此；不过后来的晓击霸及古伦加斯特就难以让人满意了，尤其是"零式斩舰刀"，简直就是"打狗棒"，但不管怎么说，这款《机战OG》还是让笔者的热情更进一层，将两个主角分别通了两周目后，也算相对完美地将游戏封存起来，而对《机战OG》续作的期待，甚至已经大于了对正统《机战》续作的期待。

大概《OG》不属于正作范围吧，因此感觉《OG》推出没多久，就又玩到了新作《机战D》，原创的主角机体都不错，男女主角也都挺有个性，虽然《V高达》剧情回归，但克罗纳也好，胡索及他的V2高达也好，都已没有了当年《第二次G》中的霸气和威风——忽然发现有时记忆会非常差，现在想想《机战

D》，印象中最深的就是开篇那段来自于《真盖塔 世界最后之日》的盖塔大战了，真盖塔和初次出现便威风八面的真龙号使得盖塔机器人成为了《机战D》中贯穿始终的人气机体。其他呢？除了可以变成人形的母舰，再就是波士机器人和同伴的笑到爆的合体必杀，其他的还真记不起什么了。反正就在玩二周目时，笔者学会了修改游戏，钱一改满，立刻将全部机体改造，接下来呢——忽然觉得这么打很没意思，就放了下来改玩《SD高达A》了。之后又想捡起《机战D》时，还是在那个记录上犹豫再三，这么一扫而光地打下去着实没有意思，但从头开始打又确实不甘心，此时不仅是不甘心，更是没时间……

完结，完结？

就是这么一搁，就搁了一年之久，2005年春节期间，期待已久的《机战OG2》终于发售了，而彼时的我也已不再是一个可以从早到晚埋头于游戏中的闲人了。我清楚，像我等对机器人动画了解甚少的人玩《机战》，其主要乐趣除了战略方面，更有辛苦赚钱最终改出强力机体后，面对强大机体时从蚂蚁啃大象，发展为势均力敌，再到秒杀BOSS的成长的成就感。然而半个月的春节假对于玩《机战》来说是远远不够的，生活的事情永远多得一波又一波，最终，我决定尝试用金手指修改。一周后我就要回到深圳去开始新一年的拼搏，修改后不过是少了个成长的乐趣，反正《机战》的魅力又不止这一处。挺过开始简单的几关，往后应该也会很有意思——这便是我改游戏的借口。

后来我发现我错了，因为我根本打不到后面，没等玩到第10关，我就彻底受不了了——跑得快的冲上前去将杂兵全部杀光，捞两个经验值，跑得慢的干脆就是摆设，过关后赚的那点PP、经验值和钱也起不到任何作





用，没有一点成就感……我终于不想继续下去了，我没有时间去认真品味这款游戏，但我也同样无法如此一路顺风地玩被金手指修改后的《机战》——最终，我放弃了。

《机战J》推出时，别人在玩，我只是看看战斗画面。

PSP的《机战MX》推出时，缩水或拉伸的画面看得我无于语。

对于《机战》，我真的已经没有兴趣了吗？但是为什么每次脑海里闪过那些熟悉的大头的高达、盖塔、魔神，都会不由自主地去联想那些和《机战》共度的日子？那么即使有兴趣，又能怎么样？我玩得了吗，如今的忙碌也许只是一个开始，今后自己的生命已经不仅仅属于自己，还要承担起更多的多责任。

夏日，傍晚，饭后，无牵无挂地躲在自己的屋子里，暖风吹过让我略有困意，但我不甘心就此睡去，因为我有一个目标，我赚足够多的钱，把主力机体全部改满——也许这些仅仅属于记忆了，后来我曾数次想把《机战OG2》好好玩一次，不过每次没有坚持太远。越来越少的属于自己的时间让我无法去再去了无牵挂地去用整天的时间来玩，但我知道，我的机战情节没有逝去，也许哪天回归到最初的心情和状态时，我还会去继续沉浸于用自己辛苦努力赚来的钱来把机器改造得异常强大的乐趣。



PSP热点新闻追踪

文 C.H.1. 编 米格

手机和MP3成为现今大学新生入学前必备的两大件。不知各位同学考虑过PSP没有，除了音乐、视频、游戏功能外，还可以看电子书、查词典，性价比也很高。随着2.71版PSP的降级成功，又有更多用户投入到1.5版的怀抱。下面一起看看半月来的PSP软件新闻吧。

游戏破解

1.5版PSP游戏破解继续

经过短暂的低谷后，PSP游戏破解再次迎来小高峰。单是竞速大作《摩托GP》和格斗大作《罪恶装备 审判》两款游戏的破解就让人垂涎了。此外《瓦尔哈拉骑士》、《国王领域 附加版Ⅱ》、《七田式锻炼 右脑锻炼 携带版》、《滚滚水银球》等游戏ISO也都相继推出。

相关软件速报

DevHook V0.46 AutoBoot Mod

DevHook V0.46 AutoBoot Mod于8月28日推出R8版，为长列表加入翻页功能，能够在DevHook主界面执行自制程序，整合金手指软件CheatMaster V0.5到普通模式中，支持一键启动等。

模拟器

GPSP新版发布

GPSP的发布让广大PSP玩家雀跃不已，能在PSP上玩到正宗任天堂掌机游戏意义非同寻常。GPSP于8月26日再次发布V0.6版，新版改动不少，修复游戏蓝屏崩溃的错误以及向上一层目录的问题，加入游戏重启、帧率变动、画面缩放等功能，提升读取ROM和写入记忆文件的速度，增加对ZIP压缩格式ROM的支持等。

在模拟器主界面，按X键会进入设置菜单，用方向键的左、右调节选项。其中Display



为调节画面尺寸，有三种尺寸可选；Current frameskip为帧率调节；Flash ROM Type则为存档类型，某些游戏需要调节为128kb存档；Configure gamepad input为自定义按键，按○键进入。在游戏中，同时按△键和方向键的右能进入设置菜单，选择Load new game载入新游戏，Return to currently running game回到刚才运行的游戏。

GPSP的作者Exophase在更新中还特别感谢著名模拟器作者ZX－81的支持。看到GPSP已经逐渐走向成熟，ZX－81于近日宣布停止PSPVBA的开发，并对GPSP寄予厚望。

Daedalus新版公开

PSP用N64模拟器Daedalus于8月25日放出R8版。新版改进部分代码，修正按键设置中的错误，移除tesselate large triangles设定，加入重启模拟器选项等。游戏中按Select键会暂停，此时按□键再按Select键会进行截图，按△再按Select键则会退回到主界面。新版在速度上又有一定提升，现在玩《马里奥64》等游戏，速度基本可以忍受了。

相关软件速报

DGen

PSP上最好的MD模拟器DGen于8月26日发布V1.70版，提升运行速度约20%并加入音乐速度修复选项。



MMSPlus

PSP用SMS、GG模拟器MMSPlus于8月29日推出V0.1b版，修正屏幕左边边框错误。MMSPlus的界面精美，功能完善，能够在133Mhz和166Mhz频率下流畅运行GG、SMS游戏。



PSPMaster

另一款PSP用SMS、GG模拟器PSPMaster于8月26日推出V0.0.8b版，修正GG画面、SRAM存档以及图片截取方面的错误。



PSPX48

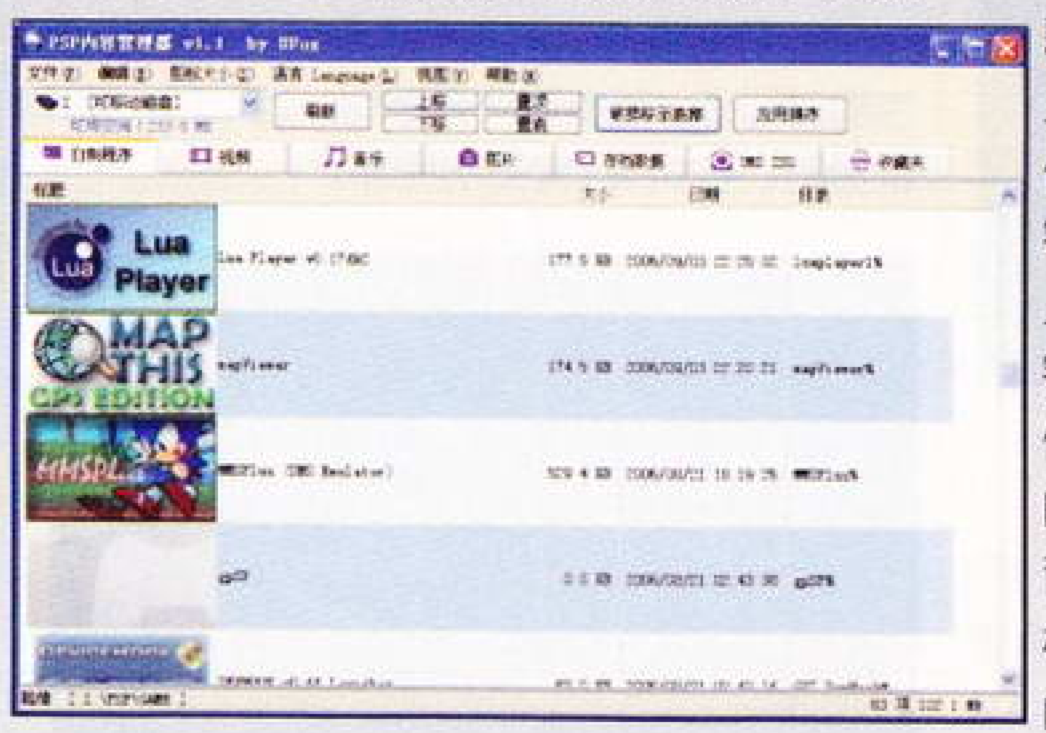
PSP用HPX48型计算器模拟器PSPX48于8月下旬推出V1.0.5版，采用新图标和背景图片，加入电量显示、设置保存选项和界图选项，用PNG图片代替BMP图片等。



自制软件

PSP内容管理器推出

由国人UFox开发的PSP内容管理器于8月底正式推出。PSP内容管理器是在PSP程序排序工具基础上开发的软件，能够在电脑上对PSP记忆棒中的自制程序、视频、音乐、游戏存档、网络收藏夹等内容进行图形化管理。9月2日发布的V1.1版则增加了ATRAC标签编辑、视频列表智能拖放、列表加载日志等功能，修正收藏夹文件格式和界面错误，程序运行不再需要Microsoft.NET Framework V2.0组件。



PSP内容管理器的使用方法很简单，是一款绿色软件，无需安装，可以直接在电脑上运行。运行后盘符选为PSP记忆棒所在位置，稍等片刻，程序会将记忆棒中的内容罗列出来。在单个程序或者图片等文件上点击右键，能够进行具体操作。PSP内容管理器能做的事情不少，比如可以对文件进行排序、复制、删除、重命名，隐藏自制程序破损图标，更改自制程序图标、背景图片，为音乐文件添加图片，将音乐标签从简体转换为繁体等等。可以说PSP内容管理器是PSP机主必备软件。

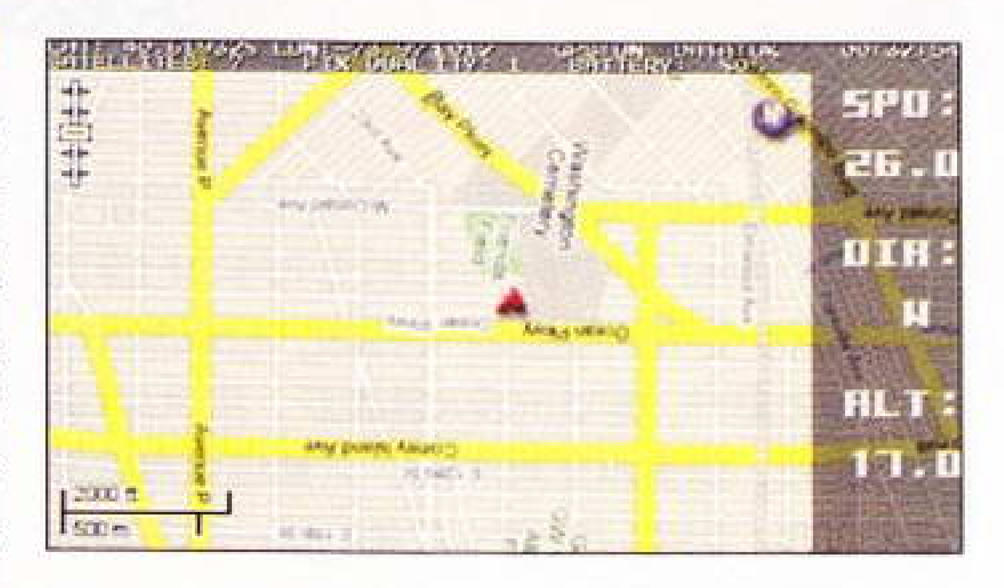
享乐音乐播放器新版发布

Cooleyes_lf制作的PSP用音乐播放器已经从CoolPlayer正式改名为享乐(Sirens)，并于8月28日、31日推出更新版。新版修正flac格式文件播放长度计算函数错误、空播放列表时按PSP上键导致死机或异常的问题以及开始时间点过大导致的溢出错误，采用PMP MOD内的ffmpeg库替换原来的libmad进行mp3解码，彻底解决低噪问题。

享乐音乐播放器支持PSP线控和更换皮肤，并能播放MP3、WMA更多种格式的音乐文件。主界面状态下，按△键将音乐添加到播放列表，按○键开始播放，按Select键+△键切换播放列表，同时按Start+Select键退出程序。音乐播放中，按○键停止播放，按Select键切换单曲播放、单曲循环等播放模式。

Map This! GPS Map Viewer新版公开

PSP用地图导航软件Map This! GPS Map Viewer于8月29日推出V0.2版。新版能够在222Mhz、333Mhz之间调节CPU频率，加入电池电量显示和路标功能等。软件所用地图可以从Google maps获取，并支持通过无线网络下载新地图。当然如果想进行导航，还需要一台GPS卫星定位设备，这对于广大玩家来说就比较困难了。



相关软件速报

PSP Filer

PSP用文件管理器PSP Filer 于8月24日推出V1.5版，加入新的系统图标，支持VBR可变比率MP3音乐，并推出1.5版PSP可用版本。



UO OGRaniser

PSP用文件管理软件UO OGRaniser于8月25日推出V 0.9.2，新版采用全新图标、背景图片，加入回复列表功能，修复"%"符号引起的错误等。



IRShell新插件发布

PSP用多功能软件IRShell于8月31日发布PMP Mod V2.02、BookR V0.71两个新插件。安装后，IRShell能够直接打开PDF、TXT以及PMP等格式的文件。

XviD4PSP新版公开

电脑用PSP视频转换软件XviD4PSP于8月末发布V4.026版，加入日志以及对葡萄牙语的支持，能够输出2.80版PSP用MP4格式，修正AC3音乐、帧率调节存在的错误等。

Time Baby

一个非常有趣的PSP小软件，除了显示当前时间外，还能用英语报时。运行后，按X键报时，按Start键退出程序。



PSPRadio

PSP网络收音机软件PSPRadio于8月下旬推出V0.38.12版，新版能够播放PSP记忆棒Music目录中的音乐，并能够在DevHook中运行，还修复了众多错误。按△键在音乐播放、网络收音等模式间切换。



同人游戏

《Super Mario Portable》新版发布

PSP上仿FC《超级马里奥兄弟》的游戏《Super Mario Portable》于8月30日推出Demo2版。游戏流程参照FC原版，但画面进行了大幅度提升。游戏时按X键跳跃，按Start键暂停游戏，操纵感非常不错，只是马里奥跳得有点太高。目前只有第一大关的第一小关可以玩，期待更新版本。



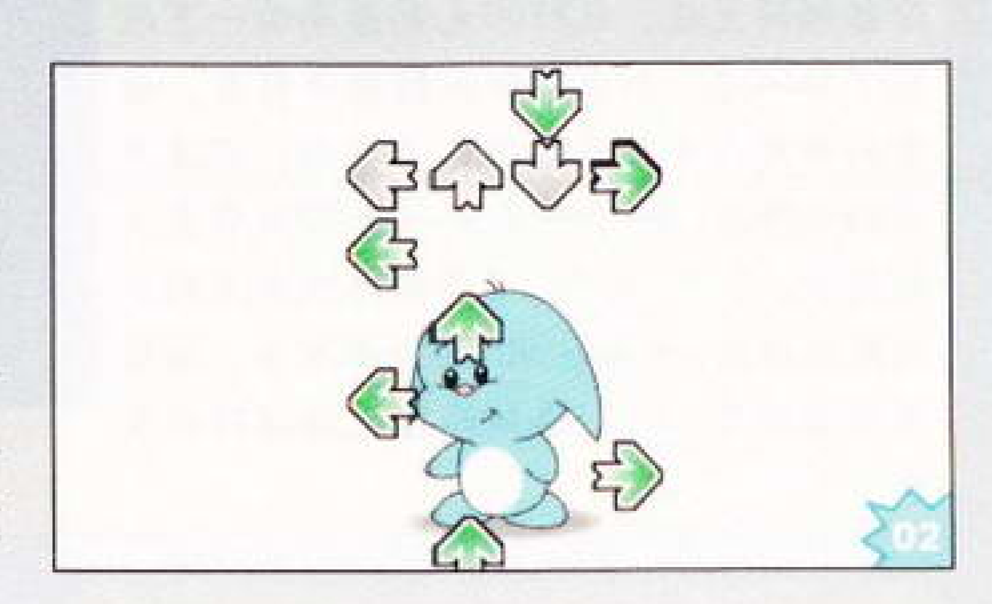
《3D Tic Tac Toe》推出

2D的井字游戏大家都玩过，如果变成3D呢？《3D Tic Tac Toe》就是一款3D化的井字游戏。开始游戏前，可以选择三种游戏难度，并能选择3×3×3或4×4×4两种不同的井字尺寸。游戏时，按□键放置方块，按△键提升难度，按X键降低难度。



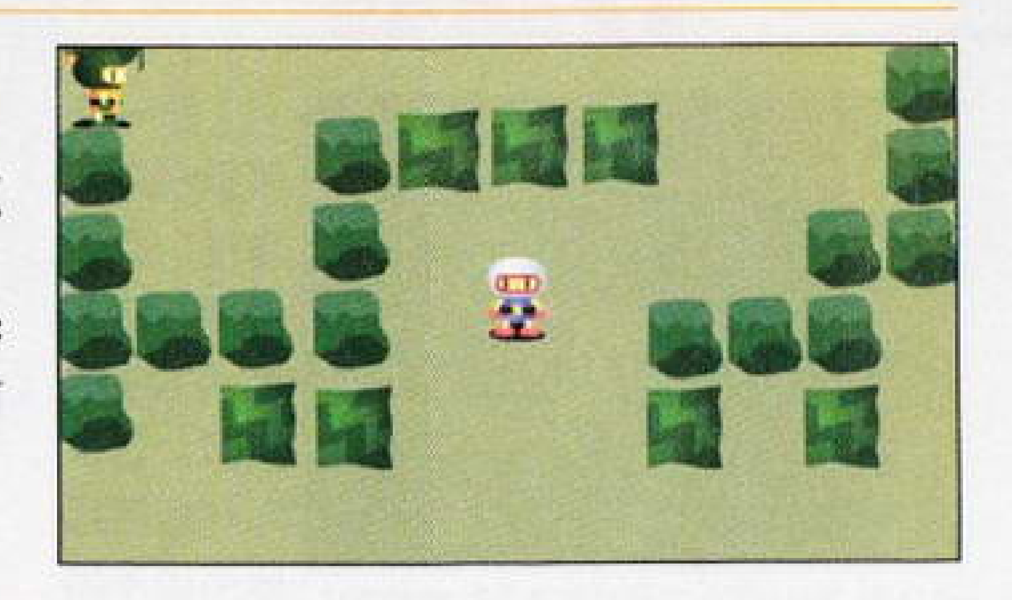
《AniMate》推出

PSP上的养成游戏，玩家要饲养一只可爱的蓝色小狗。游戏中要做的工作不少，除了喂食、洗澡外，还要陪小狗玩游戏。本作集合了众多迷你游戏，比如喂食时要操纵小狗去吃树上掉落的树叶，玩耍时则是跳舞机游戏，根据音乐节奏按动PSP按键。按X键是确定，按○键取消，按Select键截图，按Start键暂停。



PSP《炸弹人》小游戏

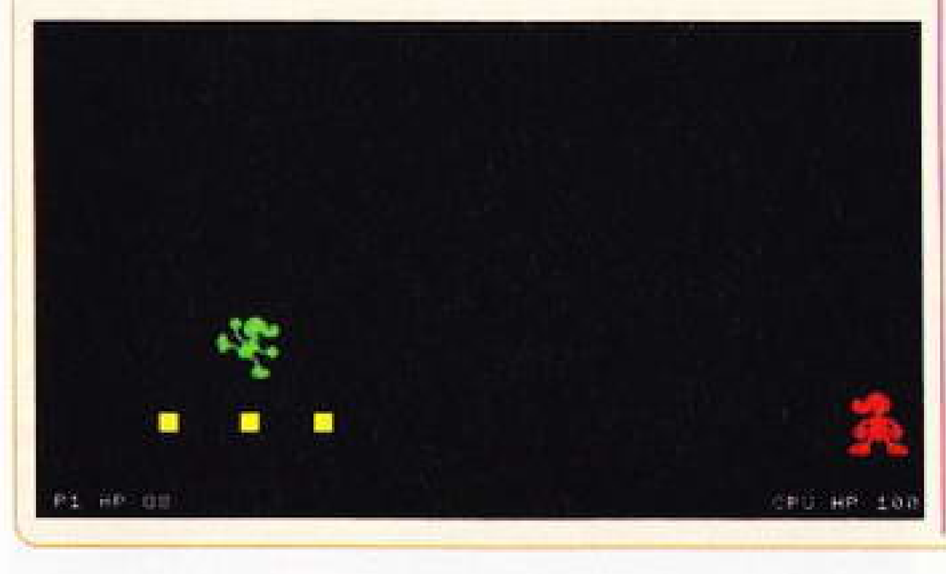
总是有不少玩家喜欢复古的风格，于是这款由国外玩家John制作的《炸弹人》就诞生了，它采用Lua脚本编写，玩法上自然是继承了FC的作风。虽然游戏很简单，但是作为作者的首个尝试已经很值得鼓励了。



相关软件速报

《Game & Watch Attack》

一个移植自Game & Watch的老游戏，玩家操纵绿色小人跳跃躲避红色小人发射的子弹。游戏画面仅由三种颜色构成，很有怀旧味道。



《Kart Racer Ultra》

全3D化的赛车游戏，玩家用PSP十字键控制方向，按X键加速。游戏内容比较单调，只有一辆赛车和一条赛道。不过自制游戏能做出如此出色的三维效果已经值得夸赞。



最近市面上仿PSP的MP4播放器越来越多，甚至有些还有游戏功能，看来MP4厂家已经把PSP当成竞争对手了。最后再次提醒大家，文中所提到的软件可以从Levelup（http://pocket.levelup.cn/sp48.php?Platform=psp）下载到。

降级三度冲击！

——2.71系统降级指南

文 ZinniaSun 编 米格

在44辑《掌机王SP》中小Z就曾为大家带来过2.5/2.6降级教程，很多玩家也都传来降级成功的喜讯。市场方面由于大批降级1.5版本PSP涌入，原来居高不下的1.5版PSP价格顿时大跌，从2200元的最高价一下跌到了1600元。但自从那次降级事件后，迎来的却是两个月长的破解真空期。不过漫长的等待后，终于到了又一场PSP破解史上新高潮，2.7、2.71、2.8固件版本上的自制软件诞生，eLoader v0.98版本发布，当然更重要的是，2.71降级补丁也在这时诞生了。



▲2.71版PSP终于踏入降级的行列。

奠基石的诞生



▲Hello World又一次运行在各个版本的主机上。

每一次降级程序的诞生，必然会伴随破解技术的重大突破，这次2.71版降级程序也不例外。8月18日，由NOPx86再一次找到了新的libtiff漏洞，这种新方法虽然可以打破PSP的防御，但并不意味着开启运行自制程序的窗口。于是接下来的60个小时中，Skylark和psp250两位黑客在eLoader之父Fanjita的帮助下开始验证漏洞对于开启自制程序的可行性，并进一步确认了它在2.0、2.01系统运行成功，甚至推测这个漏洞同样支持高达2.8版本的系统固件，从而在不需要《横行霸道 自由城故事》(以下简称《GTA LCS》)游戏的情况下在2.0+系统上启动自制软件！

8月27日，在几位黑客的不断努力下，终于新的"Hello World"程序诞生了，它支持2.0到2.8固件PSP，无需《GTA LCS》游戏引导，并且兼容所有主板型号PSP，即使TA-082主板也同样能够通过这个漏洞启动"Hello World"，从此2.8以下固件版本PSP都进入一个全新的自制软件时代，也就在这个时候，新版降级软件诞生了。

降级软件再度降临

大家还记得Dark_AleX于6月底公布的2.5/2.6降级程序吗？在掌握了libtiff漏洞后，Dark_AleX立即对降级程序进行了升级，开始向2.71系统迈步，**终于在9月1日成功发布了2.71版降级程序**，由于该程序主要部分依旧来自2.5/2.6降级程序，因此与前一版本相同，**这款降级程序依旧无法支持TA-082主板，所以请大家一定要严格阅读下文降级详细说明后再开始降级**。如果你的PSP是2.7系统，那么想要进行降级也一定要首先升级为2.71系统，2.71系统升级文件可以到下面网址下载：http://dl.qj.net/Firmware-2.71-Firmwares-PSP/pg/12/fid/8046/catid/163。至于2.8和最新诞生的2.81系统，并不在此降级程序支持的行列之内，因此也希望大家不要盲目尝试。**另外再次声明，降级属于个人风险行为，发生各种问题，本刊及本文作者概不负责！**

TA-082主板辨别方法

在《掌机王SP》41、44辑中，小Z曾详细介绍过各种型号PSP主板以及TA-082的详细特



▲这个就是一台标准的TA-082机器，无法进行降级。

征。现在最为常用的识别TA-082主板的方法就是：打开PSP主机UMD光盘盖，然后用几乎与PSP上表面平行的目光向里面望，如果右上角印刷有倒着的“IC1003”字样，那么就能确定其主板为TA-082型，无法进行降级；只有右上角无此信息的PSP才有可能是非TA-082主板PSP，并可能进行降级。下面就让我们来看看降级过程的详细操作吧。

降级软件下载与安装

由于采用了与原先降级程序相同的主程序架构，因此这款程序的原始版本依旧分为在1.5版本主机运行辅助程序提取降级文件和2.71主机上执行降级两个步骤。如果你手边有1.5版本PSP，那么可以去http://dl.qj.net/click.php?pid=97&fid=9742下载名为1.50 Downhelper Program的程序，并下载Sony官方1.5固件升级包(下载地址：http://dl.qj.net/PSP-Firmware-1.50-File-(EBOOT)-North-America-PSP/pg/12/fid/163/catid/163)，自己提取降级文件。

提取降级文件的过程比较简单，首先将下载的1.50 HELPER for 2.71.zip文件解压缩，将里面的downhelper和downhelper%两个文件夹拷贝到PSP\GAME文件夹下，并将1.5升级包的EBOOT.PBP文件放在PSP\GAME\UPDATE



▲提取程序的运行界面，与2.5/2.6版本降级相似。

文件夹下，在1.5版本PSP上开启提取程序后就会进入一个黑屏白字界面，程序会自动将升级文件提取到记忆棒根目录DOWNDATER文件夹下，以供拷贝到2.71的PSP记忆棒中使用。在这里要强调的是请玩家尽量不要用降级的1.5版本PSP来提取降级所需文件，这样做提取出的文件很可能导致后面的降级步骤出现问题。

并不是所有玩家除了2.71版本PSP外还能找到一台1.5版本PSP来提取文件，于是为了方便玩家，很多网站都放出了直接整合降级文件的降级傻瓜包，下面我们就以levelup掌机频道放出的降级傻瓜包进行降级说明。

首先去levelup网站下载降级傻瓜包，它采用最新错误修正版降级主程序制作，下载地址为http://pocket.levelup.cn/show.php?id=809，然后直接将傻瓜包解压到PSP记忆棒根目录下即可。这里建议大家采用32MB原装记忆棒进行降级，并且首先在



▲在levelup网站掌机频道下载2.71降级傻瓜包。



▲连接PSP后从电脑向记忆棒根目录解压降级包文件即可。

PSP上对记忆棒进行格式化后再安装降级包。降级包安装完成后建议大家首先去掉PSP电池对其放电，或是选择Setting菜单(日文系统为“设定”)下System Settings(“本体设定”)，选择Restore Default Settings(“出荷时设定に戻す”)重置系统，然后将System Language(“表示语言”)设置为英文或日文，注意这两个步骤一定要完成，尤其千万不要使用中文系统，否则很可能导致降



▲格式化记忆棒后再安装降级程序。


▲在这里清除设定回复到出厂状态。


▲一定要将系统显示语言设为英文或日文。

级失败，PSP变成砖头机。

降级过程说明

完成所有准备工作后，安装好电池并插上电源，保证PSP有50%以上的电池电力，就可以开机进入降级过程了。由于刚刚的放电，在打开PSP后会首先进入时间等信息设定界面，只要保证系统语言是英文或日文就可以。在系统开启后直接选择Photo图片项(日语系统选择“フォト”)，系统就会开始预览hw.tif图片，这时等待片刻后如果进入一个红色屏幕的记忆棒读取过程，则说明降级程序开启成功。由于TIFF漏洞并不是非常稳定，因此并不是每次都能成功开启这个降级过程。如果没有成功进入，系统会在等待片刻后黑屏自动关机，由于还没有开始进行任何对PSP Flash0区域的读写，因此对PSP不会造成任何损伤，大家大可不必担心，只要别在系统开机状态下扳动开关强制关机，就不会产生任何影响，待机器完全自动关闭后再次开机重新进行降级过程就好。



▲选择Photo后系统开始读取hw.tif文件进入降级状态。

另外如果你的PSP反复数次都无法进入降级过程，那么请检查Settings(日文为“设定”)中的Photo Settings(“フォト设定”)设置是否为Normal(“标准”)或Fast(“速い”)。根据测试，设置Slow(迟い)会无法启动降级程序。

一般在开机后不要点选任何其他图标而直接进入Photo都会有很高的成功率。降级程序开启成功后会进入持续大约两分钟的记忆棒读取红屏过程，这时千万不要关机，完成后系统会自动关机，下次开机启动就能看到显示着各


▲进入红屏记忆棒闪动状态则说明降级程序成功开启。

国语言的系统文件错误画面，按○后需要重新选择语言、输入名称……就好像设置刚刚出厂的PSP主机一样，需要重新设定各种信息。完成这些过程后，又一台1.50版本的PSP就顺利诞生啦！如果红屏关机后再开机毫无反应，那就说明降级彻底失败。


▲显示着各国语言的系统文件错误画面。


▲又一台1.5版本PSP诞生了。

关于降级失败的各种补救办法

经过笔者多次试验，发现这款降级程序的成功率还是很高的，修正版在32MB原装记忆棒上的程序启动率也是非常高的。这款降级程序通过TIFF漏洞启动了记忆棒根目录下的a.bin程序文件，开始将DOWNDATER目录下的1.5版本文件写入到PSP的Flash0区域，从而实现降级的

目的。因此整个降级过程中Flash1区域中记录的系统设置是不会被清除的。如果你选择设置为中文语言的2.71版本PSP进行降级，就很有可能导致降级后Flash1中设置的语言在1.5版本PSP的Flash0区域无法找到，从而导致PSP变成砖头机，这就是上文一定强调用中文或英文进行刷机的主要原因，当然并不是惟一原因。如果你的PSP降级失败，尤其因为语言设置成中文而导致降级失败，就需要以下的一些补救方法了。

首先第一个补救方法是从网上传出的，但是笔者由于手头暂时没有降级失败的机器，因此也就无法证实，只是拿出来给大家做一个参考。急救办法为开机并打开左侧的Wi-Fi开关，然后按住Home＋Select＋Start几秒钟，就会出现显示着各国语言的系统文件错误画面，重启后就会恢复1.5版本PSP！这种方法的原理实际上是通过热键进行Flash1数据的重置，这样就可以刷掉那些错误的设置，从而解决无法开机的问题。笔者虽然无法试验，但是根据其他玩家的一些回复上看应该可行性比较高，至少这种零成本的恢复方法试试是无妨的。

有免费的恢复方法，自然也有付费的恢复方法，这就是笔者曾经为大家多次提到过的“吹芯片”降级法的拓展，并且随着技术的革新，现在的吹芯片法早已不像过去那样后遗症一大堆，而是在各个方面上效果已经趋于完美，可以说是降级失败后很好的一个补充手段，减小了降级后彻底变砖头的风险。就笔者所知，提供这种方法的店商有网上的赵阳店、深圳华强北万通2层的龙漫电玩，另外北京、上海等地也都有多处店家提供这种服务，价格大都在100至200元之间。随着技术的革新，笔者所联系的店商已经可以实现修复后主机为1.5版本系统、保留主机Mac地址、UMD正常使用、可自由升降级、可进行Wi-Fi对战的近完美刷机，当然这些都只是针对非TA-082主板而言。而对于那些TA-082主板的PSP想要进行这种刷机降级，则会留下一些后遗症，笔者会在下文专门介绍。

近期高版本破解展望

至笔者完稿之日，eLoader新版本终于推出了，版本号0.98，代号Porter，它可以让你的2.0至2.6版本机器启动eLoader无需《GTA LCS》UMD光盘，并且不论TA-082主板还是其他主板PSP都能够在User Mode(用户模式)下启动自制软件。由于Tiff漏洞的发现，实际上已经开启了2.7、2.71和2.8系统的大门，而不像当年，由于补上了《GTA LCS》存档漏洞根本没有启动自制软件的途径。从这一点来看估计不久之后，在开发者们熟悉了这三个更高版本的PSP后也会推出相应的自制软件，尤其eLoader这种能够将1.0、1.5 PSP自制软件直接应用在高版本PSP上的平台性程序，很快之后可能即将再一次进行版本的扩充，从而让2.7、2.71和2.8版本的用户也能享受自制软件的乐趣。


▲新版eLoader的图标，依旧是和啤酒相关……

另外由于传闻2.8系统锁住了Kernel Mode(实模式)，因此降级程序想要登陆2.8版本固件可能性也就很低，不过从整个降级过程上看，其实Dark_AleX的降级程序也并非是在Kernel Mode下启动，从这一点上看制作2.8版本降级程序也不无可能，不过这里要提醒各位玩家，最新的2.81系统经证实已经封锁了新发现的TIFF漏洞，想要降级的玩家还是不要再继续升级到2.8以上的系统版本，否则在近期内将很难加入自制软件的行列中。另外2.8版本系统固件已经成功DUMP，很有可能在下一版本的DevHook中加入模拟支持。

TA-082主板降级说明

前段时间有关TA-082主板降级程序也涌出不少传闻，其中比较受人关注的是0okm网友提出的软降级方法，方法最大的核心其实就在于保留TA-082固件中主板驱动支持部分的数据，然后用1.5版本固件数据替换掉其他数据，制作出一个适用于TA-082主板的修改版1.5固件。根据0okm自己的描述，这种方法可能需要长达45分钟的时间，并且已经成功降级了一台2.5版本TA-082主板PSP，不久后将会对外发布降级软件。

另外笔者也打听了国内有关“吹芯片”的刷机降级方法对TA-082的支持度，得到的消息是如今通过这种方法已经可以实现降级，但是由于TA-082在机器硬件上锁定了高版本信息，因此降级后的机器会出现再升级时提示已经为高版本机器的现象，无法完成升级过程，至于其他功能，与1.5版本PSP基本相仿。笔者在这里敬告各位读者，希望大家不要贸然通过刷机方法为自己的TA-082主机降级。

玩转NDS

NDS也能上网冲浪！
——《任天堂DS浏览器》评测

文 米格

任天堂DS浏览器
Nintendo DS Browser

◆Nintendo◆SOFTWARE◆2006年7月24日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆8M◆3800日元
◆附带GBA卡槽记忆体扩充卡◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS

早在今年2月份的“NDS 2006年春季发布会”上，任天堂社长岩田聪就宣布将会在年中发售一款NDS网页浏览器软件，今年5月份E3大展上还专门摆出一台体验机，让大家亲自来感受使用NDSL双屏上网冲浪带来的乐趣。笔者也是从很早就开始关注这款软件，但由于它采用网络订购的购买方式，加上上市后在日本立即被抢购一空，因此在国内很难买到。几经周折后，才终于从香港买到一块，下面就让我们来看看它的性能究竟如何吧！


▲今年E3大展上展出的《任天堂DS浏览器》吸引不少玩家。

提起Opera浏览器，经常玩手机、PDA、Linux操作系统的玩家应该都听说过吧。没错，它就是由挪威Opera软件公司开发的著名跨平台网页浏览套件，一向以高效、小巧、强大的功能而著称。这次通过与任天堂公司携手，Opera支持平台列表中又多了NDS这个全新的掌机平台，通过这款《任天堂DS浏览器》，你的NDS也能驰骋在网络的浪尖上！

技术细节

针对NDS、NDSL外形上的不同，这款《任天堂DS浏览器》也分为两个版本，这两个版本最大的区别就在于GBA卡槽所插记忆体扩充卡大小不同——NDS版扩充卡采用标准GBA卡带大小，而NDSL版扩充卡只有





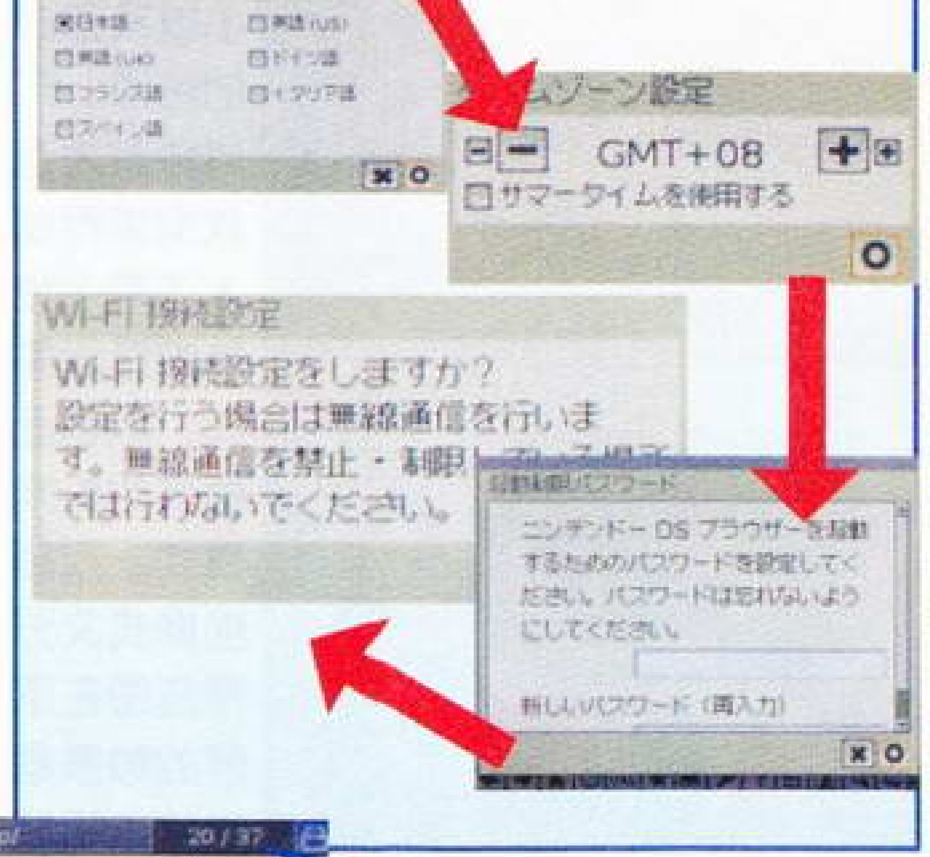
NDSL 防尘卡大小，因此 NDSL 版是无法在 NDS 上使用的。其他一些技术参数详见右表。

版本	NDS 版、NDSL 版
硬件规格	DS 卡片一张，GBA 记忆体扩充卡一张（NDS 与 NDSL 版 GBA 卡带大小不同）
浏览器引擎	Opera 8.5
手写输入系统	ATOK
支持网页语言	日语、西欧语言、UTF-8、UTF-16（无中文）
支持网页格式	HTML、XHTML、XML、ECMAScript、CSS
支持技术	SSL 2.0/3.0、TLS 1.0
支持网页图片格式	JPG、GIF、PNG 格式图片
功能局限	不支持 Flash 显示 不支持音乐文件播放 不支持 PDF 文件显示 不支持需要浏览器插件支持的网页 不提供文件下载功能 不提供多页面切换浏览功能
家庭网络支持	屋内使用首先需要 Internet 网络接入（如 ADSL、小区宽带），无线网络方案：1、无线网络路由器；2、任天堂 Wi-Fi USB 连接器和电脑；3、支持软 AP 功能无线网卡和电脑。
户外网络支持	任天堂 Wi-Fi Station（日本国内免费使用）、FREE SPOT（免费 Wi-Fi 接入点，如部分机场、宾馆等地）、其他兼容 802.11 无线网络协议的接入热点。

操作说明

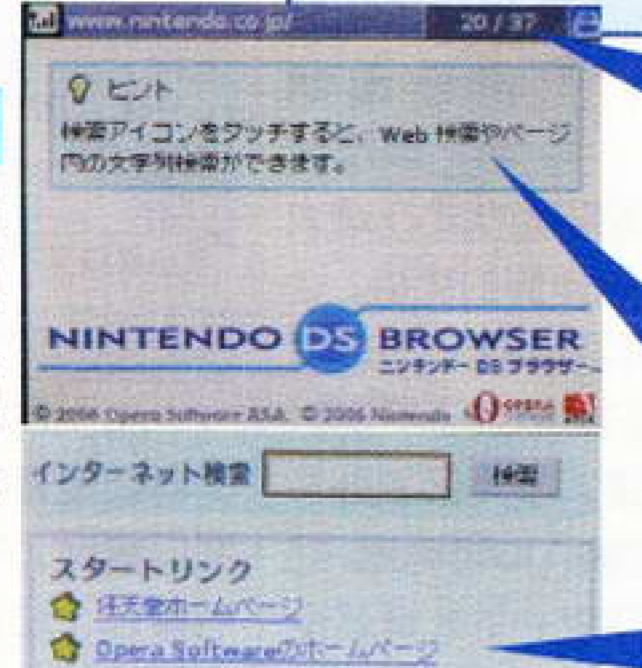
初次使用相关设定

在第一次使用时需要先输入键盘语言、所属时区以及启动密码。如果以前没有使用这台 NDS 或 NDSL 接入过 Wi-Fi 网络联机对战，那么还需要进行网络设定，具体设定方法与登入 Wi-Fi 网络进行游戏时相同，在以前 29、30 辑《掌机王 SP》以及《NDS 专辑》中都作过详细介绍，这里就不再赘述。设定完成后，就会进入浏览器的初始页面。如果在不插入 GBA 卡槽扩充卡的情况下开启软件，则会提示无法找到记忆体扩充卡而自动关机。



初始页面介绍

每次开机进入浏览器，都会进入这个存储在卡里的初始页面，可不要小看这个初始页面的功能哦，它会让我们上网更加方便，绝对是一个非常人性化的设定。下面首先来看看如何来使用初始页面。



页面名称栏，在打开其他网页时这里会显示网络信号、网页地址、图片加载量，右侧 NDS LOGO 旋动则表示网页正在加载中。

提示页面，随机显示浏览器的各种使用技巧，当下屏进行各种操作、设置时，这里还会显示操作提示。

快捷页面，上方的搜索引擎可以方便地链接到你所设定的搜索引擎，下方的初始链接可以让你快速通往自己收藏夹中的网页，你可以通过改变收藏夹StartPage文件夹中的内容来改变这里显示的链接。

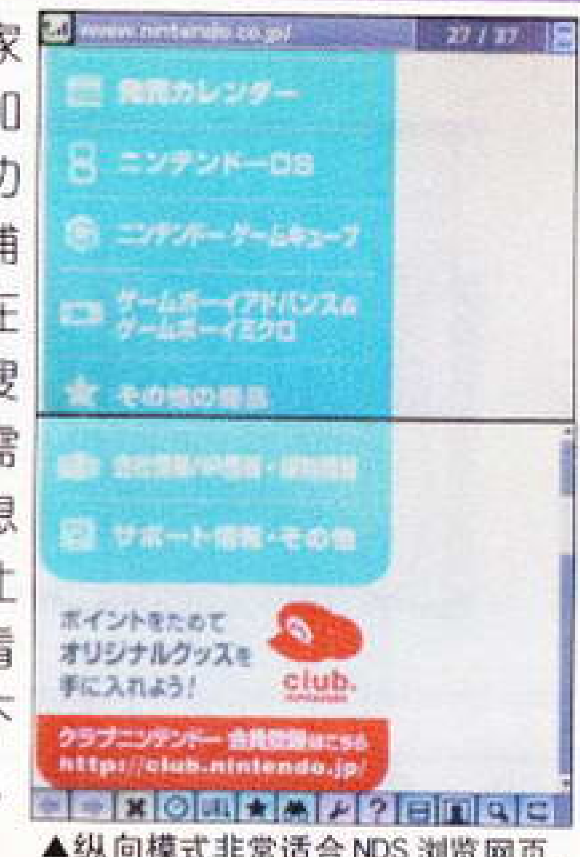
浏览器按钮，仅仅 13 个按钮就集中了浏览器的各种设置和操作，详细功能见下页表格。

←	后退	返回上一个访问的网页
→	前进	前进到下一个网页
⟳ ✖	刷新／停止	更新当前网页／停止更新网页
◎	历史记录	显示本次开机后访问过的网页
URL	网址输入	进入输入界面手工输入网址
★	收藏夹	显示收藏夹中网页列表，并进行收藏夹管理
🔭	搜索	输入关键字后可以在当前网页内容或默认搜索引擎进行搜索
🔧	设定	修改浏览器的各个项目设置
?	帮助	进入卡内存储的帮助页面，查看浏览器的使用说明
⊟ ☐	双画面／纵向模式切换	调整当前浏览器的显示模式，两种模式的详细介绍见下文
🔍	图片显示切换	浏览器是否显示网页中的图片，可以加快浏览速度
▣	缩放	调节浏览器画面显示大小，共有50%、80%、100%、120%、150%五个级别
↕ ⊏	上下屏切换／首尾跳转	双画面模式下显示上下屏切换按钮，用来在两个屏幕间切换放大显示屏幕和预览显示屏幕；纵向模式下显示首尾跳转按钮，可以快速跳转到网页顶部或尾部

浏览模式介绍


▲双画面模式，当下屏右上角写有文字则表示在触摸卷轴状态下。

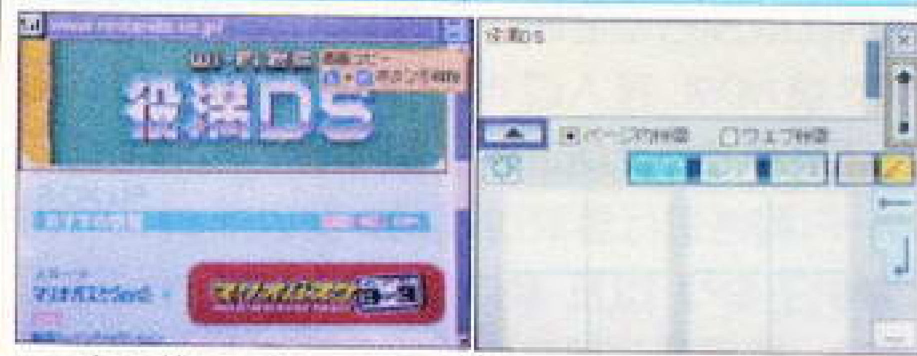
考虑到NDS屏幕大小以及双屏的特点，厂商特意为这款浏览器加入了两个独特的显示模式：双画面模式和纵向模式。双画面模式又分预览图在下屏的触摸卷轴状态和触摸移动状态，以及放大显示在下屏的点击状态。双画面模式在最大程度上发挥了NDS双屏幕及触摸屏的优势，让玩家通过一个屏幕预览整个页面，另一个屏幕来细致浏览选中区域，当预览屏幕处于下屏时可以方便的移动放大区域位置，放大区域处于下屏时又便于阅读、点击或是输入ID等信息，而且上下屏幕显示的切换只需要按一下X键就能完成，非常方便。纵向模式则延承了PDA版Opera紧缩显示的优秀特性，自动将网页压缩到适合NDS屏幕的宽度，并且将上下屏显示贯通起来，便于玩家进行浏览。另外加入的屏幕捕捉功能可以将下屏捕捉后固定显示在上屏，以便进行搜索或其他一些需要复制网页信息的动作。下面就让我们来详细地看看这两种模式下的操作有何不同。


▲纵向模式非常适合NDS浏览网页。

固定功能键	
A键	打开光标所在链接
B键	刷新／停止刷新当前网页
Y键	在屏幕按钮、网页链接之间切换光标位置
Select键	进入收藏夹界面
Start键	进入网址输入界面

双画面模式

按键	触摸卷轴	触摸移动	点击状态
方向键	移动放大区域选框	移动光标位置	移动光标位置
X键	切换上下屏幕	切换上下屏幕	切换上下屏幕
L/R键	切换为触摸屏为移动放大区域状态	切换为触摸屏卷动放大区域状态	无效
双击触摸屏	打开链接	无效	打开链接


▲抓取的网页在上屏，下屏可以方便地进行搜索等动作。

纵向模式

按键	作用
方向键	移动光标位置
X键	快速跳转到网页顶部或尾部
L/R键＋方向键	卷动网页
L键＋R键＋A键	将下屏画面复制并固定显示在上屏，再次按下L键＋R键后消除
双击触摸屏	打开双击的链接

选项介绍

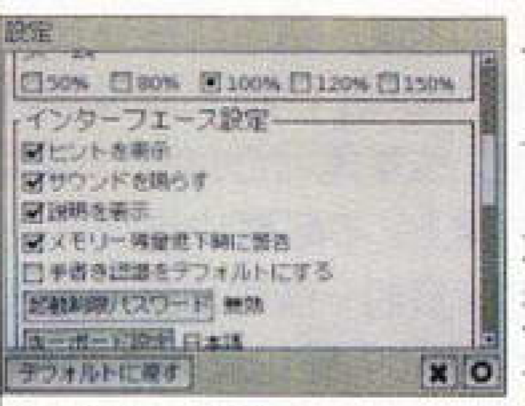
由于NDS机能的限制，移植后的Opera浏览器还是有很大缩水的。原先的Opera作为互联网套件，不仅拥有网页浏览功能，还具备下载管理、邮件客户端、RSS阅读、IRC聊天等多项功能，因此选项方面也要复杂许多。NDS版功能上进行简化后，自然在选项上也实用了很多，下面就来为大家做一些简单的说明。

Web设定



各项依次为显示网页图片、双画面模式使用、宽度剪裁、网页编码设定、代理服务器设定、搜索引擎设定和画面缩放设定。其中宽度剪裁可以在双画面模式下对网页缩略图宽度进行符合屏幕宽度的调整。而网页编码设定支持日语、西欧、UTF的多种编码，但没有中文编码选项，因此无法显示网页中的中文。另外浏览器默认使用“Yahoo! JAPAN”搜索引擎，不过也可以在搜索引擎设定中进行手工输入。





界面设定

各项依次为显示操作提示、开启浏览器音效、显示说明、记忆体剩余容量过小时警告、将手写输入作为默认输入法、开启密码设置以及键盘语言设定。

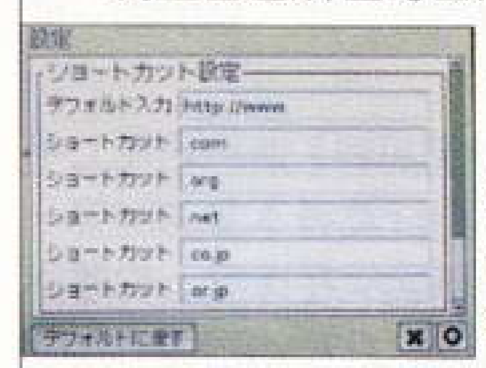
网络连接设定



左右两项分别为进入Wi-Fi设定界面和断开当前连接。

时区设定

调整自己所在时区，可以支持夏令时。



快捷按钮设定

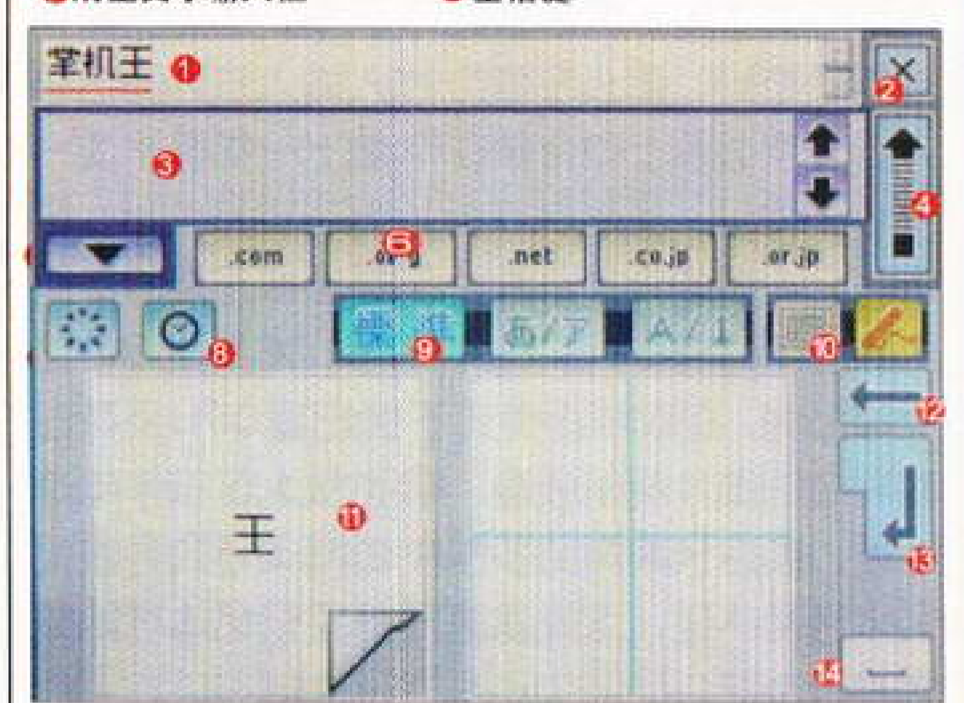
设置网址输入的默认前缀以及快捷按钮后缀，省去每次输入网址都要输入“http://www.”和“.com”这类麻烦。

输入介绍

NDS拥有触摸屏这一最大的先天优势，为各种输入法的移植创造了良好的硬件条件。在NDS浏览器中，玩家不但可以如同其他NDS游戏那样通过虚拟键盘进行平假名、片假名、英文、常用符号的输入，还可以通过虚拟键盘用假名来拼写日文汉字并进行联想组词。除了这些以外，任天堂还专门联手ATOK开发了NDS专用的手写识别输入法，让NDS在输入文字上更加方便，也算弥补了浏览器中无法复制文本的缺陷。

网址输入界面手写输入法图解

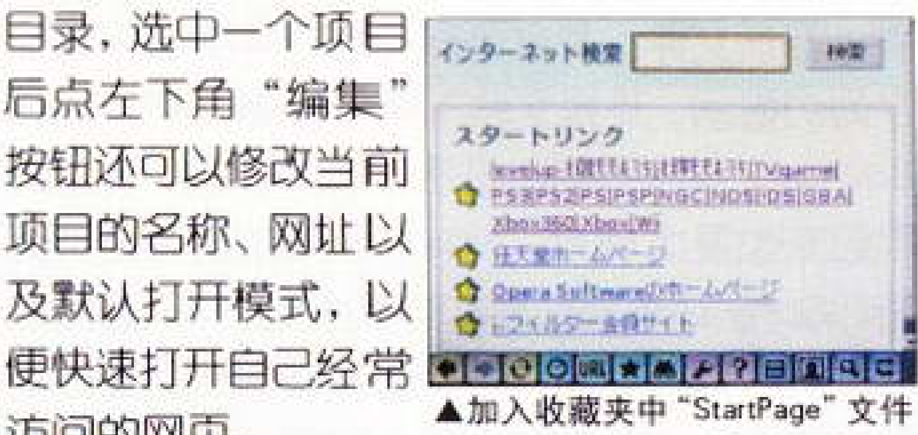
❶文字输入栏
❷关闭按钮
❸联想区域
❹发送按钮
❺显示／隐藏联想区域
❻快捷按钮
❼清空文字输入栏
❽查看输入历史列表
❾切换识别文字类型
❿虚拟键盘和手写识别输入法按钮
⓫手写识别区域
⓬退格键
⓭回车键
⓮空格键



经过一番试用，ATOK（中文名称为“一太郎”）不愧是一家为PDA提供日文输入解决方案的老牌软件商，这款为NDS量身定作的手写识别输入法在识别率上还是非常不错的，输入完成后会自动显示为最匹配的汉字，如果识别错误，还可以通过点击汉字框右下角翻起的三角形查看最为匹配的8个汉字，识别速度和识别率上都是非常优秀。在浏览器使用过程中一切需要输入文字的地方都可以开启输入法，完全跨越了用掌机上网无法通过键盘进行文字输入这一最大的障碍。

收藏夹使用

直接点击浏览器下方“★”型按钮或是按下Select键，就可以进入浏览器的收藏夹，这时直接点击“追加”，或是用触控笔将“追加”按钮左侧写有网页名称和地址的标签拖入上方区域，就能将当前浏览的网页添加到收藏夹中。点击左下方按钮可以进入收藏夹管理界面，在这里可以删除收藏夹或是管理、新建收藏夹子目录，选中一个项目后点左下角“编集”按钮还可以修改当前项目的名称、网址以及默认打开模式，以便快速打开自己经常访问的网页。



▲加入收藏夹中“StartPage”文件夹的网址都会显示在初始页面中。

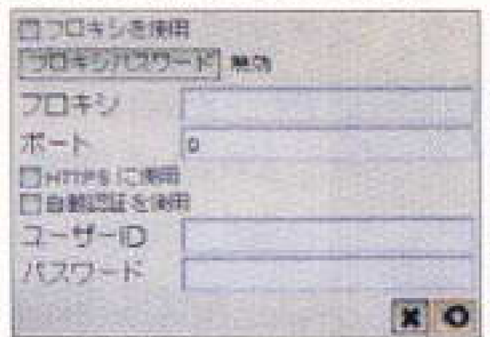
使用感受

作为一款掌机浏览器，《任天堂DS浏览器》的性能还是不错的，每个按钮的功能看了图标就一目了然，对按键功能熟悉后还能起到事半功倍的效果，而且自由随意的手写输入，大大提高了使用便捷性，输入再长的网址也不会感受到PSP那种打英文的痛苦。浏览器对于各种类型的文本输入框还会进行识别，比如你要输入的是密码，那么在点击进入输入法界面后输入的文字显示上也会像在电脑上一样显示成一个个小星号。虽然这款浏览器不支持Flash显示，但一般的GIF动画显示还是很正常的。但如果你所打开的网页图片过多，尤其是GIF动画过多时，在双画面模式下会出现CPU负荷过重导致的图片刷新缓慢、移动放大区域停顿等现象，而且长期浏览多图片的网页还会导致记忆体容量不足，这时就需要清空记忆体才能继续进行浏览。

通过这款浏览器我们可以打开、登录论坛，甚至还可以发帖、回帖（当然只能输入日文和英文），但由于浏览器不支持Cookie，因此无法保存登录信息，也就是说每次进入论坛时都需要登录，而无法记录用户登录信息进行自动登录。浏览器还支持SSL，可以在很多商业网站进行网络购物。另外，这款浏览器对于国内玩家而言最大的弊病就是无法显示中文网页，而且不支持多页面浏览，一次只能打开一个页面，对于那些习惯于Maxthon等电脑网页浏览器的玩家也是种折磨。



▲用NDS浏览器上Levelup网站会满篇的乱码。



▲代理服务器的设定界面。

还有一点需要玩家注意的是，你的NDS Wi-Fi网络配置也许能让游戏正常进入Wi-Fi联机对战中，有时却无法让NDS浏览器正常进入想要去的网址。这个问题往往是由于DNS配置不正确引起的。DNS主要负责解析域名、地址的作用，也就是将你指向到你所输入网址的网站服务器上，不配置DNS或许可以联机游戏，但是对于其他一些网址就无法进行正常解析了。至于DNS服务器的具体地址，大家可以根据你的网络环境找适合自己的DNS服务器，进行正确的网络配置。对于一些配置DNS依旧无法打开的国外网页，就需要在浏览器中配置代理服务器了。

与PSP浏览器对比

众所周知，任天堂推出这款浏览器软件并非想要卖出惊人的销量，而是想通过这款软件来横向拓展NDS功能，与PSP进行全面竞争，因此这次的评测就难免要与PSP网页浏览器进行一个对比。

PSP采用了日本爱可信（Access）公司发布的微浏览器NetFront 2.0的引擎，由于PSP较NDS而言内存大、CPU主频高、显示色彩艳丽、屏幕宽，并且有记忆棒这一外存储器这些特点，因此功能上自然强大不少。支持Flash动画、音乐文件、并且还支持包括中文的多国文字网页显示，支持文件下载，支持RSS，支持Cookie，支持多页面显示等种种功能，而且阅读起来也要比NDS、NDSL狭窄的屏幕更具优势，Sony还厚道地将软件整合在PSP固件内无需用户另外购买。但上网很多时候需要的是文字的交流，而且网址输入就是一件很繁琐的事情。PSP由于没有触摸屏，仅仅靠几个按键来选择屏幕上的虚拟键盘进行输入就成为一件非常痛苦的事情。

而这款《任天堂DS浏览器》虽然功能上与PSP浏览器差距甚远，但开发者本着速度第一的原则制作的这款浏览器确实在速度上有着不小的优势，基本达到与PSP打开相同的多图网页的速度相仿。另外NDS在输入上的优势是不容小觑的，手写输入让你在网络上畅游起来毫无阻碍，即使在BBS里灌水也没有问题，因此《任天堂DS浏览器》推出后在日本销售势头非常火爆，尤其是在网费昂贵的日本，任天堂又提供很多免费的NDS网络接入点，更吸引了不少学生们的喜爱。如果神游公司能将它汉化后推出，或者只是加入中文显示，也许会对国内玩家有更大的吸引力。

开创NDS烧录卡的新时代

——DS原卡大小烧录卡DSLink评测

为向下兼容GBA游戏，任天堂给NDS准备了Slot1、Slot2两个插槽，其中Slot1插槽用来插入DS游戏卡，Slot2插槽则用来插入GBA卡。一直以来，几乎所有烧录卡产品都是基于Slot2插槽。随着NDSL的普及，玩家对烧录卡的体积越来越重视。前不久DS原卡大小烧录卡DSGBA的公开着实让人眼前一亮。DSGBA的出现表明，Slot1插槽的烧录卡在技术上完全可能。但很遗憾，由于多种方面的原因，至今DSGBA也没能量产。正当大家的注意力被各色各样NDSL防尘卡大小的烧录卡所吸引的时候，却有消息说EDIY正在开发DS原卡大小并且支持存储卡扩展的烧录卡DSLink。在暑期最后阶段，DSLink终于公开发售。下面笔者就带大家一睹DSLink的魅力。



▲DSLink将成为里程碑式的产品。

评测用品

日版NDSL一台（已刷FlashMe V7）
DSLink一块
512MB Kingmax牌TF卡一块
迷你读卡器一只（DSLink附赠）
512Mb ZIP2 GBALink卡带一块

包装

当前大部分烧录卡产品都采用纸盒包装，DSLink却采用独特的纸盒加金属盒嵌套包装的形式。如果你是GBALink用户，对此会有非常熟悉的感觉，DSLink的包装正是延续了GBALink的风格。纸盒正面印有产品名称和主要特点，在左下角还特别标注“本产品需TF卡支持”的字样。金属盒的做工不错，外观为银色，材质应该为铁质。盒上的图案很简单，只有一个原创卡通人物和DSLink、EDIY的字样。DSLink在包装上可谓做到及至，给人高贵大方的感觉。



▲纸盒包装印刷精美。



▲金属盒相当精致。

DSLink的金属盒内有三层海绵垫，再加上外面的金属盒能最大限度防止卡带因碰撞而损坏。盒内除DSLink卡带外，还附有程序光盘和说明书。说明书虽然只有一页，但内容却涵盖产品介绍、软件安装以及使用方法等，适合新手阅读。相比较其他烧录卡不提供说明书、软件需要从网上下载，DSLink做得十分周到。奇怪的是DSLink的程序安装光盘上竟印有GBALink字样。另外，DSLink还附赠一块迷你读卡器，可以读取SD、MMC、RS-MMC卡。虽然读卡器的价格也就20元左右，却显示出厂商对用户的体贴。



▲说明书、光盘一应俱全。



▲附赠读卡器。



外观

DSLink最大卖点是体积和DS原卡一样大，并且支持TF（MicroSD）卡扩展。当DSLink刚发布消息的时候，网上质疑声不断。毕竟就在去年末，我们还使用着外形臃肿的用CF卡的烧录卡。不久前和NDSL防尘卡一样尺寸的“Lite”烧录卡就成熟了。如今，在DS卡那么小的空间内，再放一个TF卡槽虽然有些不可思议，但EDIY还是做到了。DSLink和NDS正版游戏卡同样尺寸，能够完全插入NDS或者NDSL的Slot1槽不会突出。喜欢完美的朋友又多了一个选择。



▲DSLink和DS原卡一样尺寸。



▲插入NDSL后不突出。

DSLink采用乳白色设计，正面贴有彩色贴纸，仍印有原创卡通人物。卡带整体没有毛刺，边缘贴合紧密。虽然做工比不上正版卡，但比起防尘待机卡已经好很多。DSLink所用塑料材质较厚，用手捏也不会变形。DSLink的TF卡槽则在卡带背面，从上方将TF卡插入。TF卡槽没有设计成弹簧式，而是普通的插拔式。这样我们拔卡时需要用指甲将TF卡抠出来，不过还好，DSLink的卡槽做得比较松，将卡拿出来还算容易。DSLink对TF卡的兼容性不错，KingMax、KingSton、Sandisk等品牌的TF卡都能正常使用。现在TF卡的价格已经降至合理价位，512MB KingMax牌的TF卡大约在120元左右。



▲DSLink做工不错。



▲TF卡槽采用插拔式。



▲TF卡的价格已经降至低水平。

TIPS——Slot1和Slot2插槽的区别

NDS的Slot1和Slot2插槽在硬件构造上有很大不同。Slot1插槽读取ROM采用8位数据口，最高时钟频率6.7Mhz。Slot2插槽读取ROM则采用16位数据口，最高时钟频率16.76Mhz。Slot1插槽的烧录卡技术更为复杂，达到高传输速度需要做更多工作。




软件

与其他烧录卡相同，DSLink 不支持CLEAN ROM的直接拷贝，需要通过软件将ROM转换到TF卡中。把DSLink附带的光盘放入电脑光驱，会自动开启安装程序。EDIY没有在网上提供烧录程序的下载，即使最近的程序升级，也仅提供了部分更新文件让玩家覆盖。

DSLink烧录软件的界面简洁，左边显示目录，右边显示文件。在设置中我们可以将ROM文件名替换为中文或者英文，还可以将界面从中文简体改为中文繁体、英文。选中TF卡盘符后，点击添加ROM，软件先载入ROM，然后会将ROM写入到TF卡中。载入和写入



▲烧录软件使用方法很简单。

时间与ROM大小有关。用户还可以直接添加ZIP格式的压缩ROM，而无需事先对文件解压缩。

软件会对ROM容量进行自动缩减，像128MB的《最终幻想 III》缩减后只有97.9MB，32MB的《马里奥赛车DS》缩减后只有24.9MB。使用附带的迷你读卡器，将47.4MB的《恶魔城　苍月的十字架》ROM写入到KingMax品牌TF中，载入时间用了5秒，写入时间用了9秒，速度还算不错。另外，打开ROM之前，软件会对TF卡的容量进行检测，若TF卡剩余容量小于ROM原始容量则不能继续操作。举例来说，如果要将一个原始容量为32MB的ROM拷贝到剩余容量为30MB的TF卡中去，即使ROM缩减后容量为28MB，软件也会提示TF卡容量不够。希望厂商以后能改进软件，以缩减后的ROM容量为标准。

因为是最初版本，DSLink烧录软件的功能还非常简单，软件竟然连ROM删除选项都没有，我们需要直接进入TF卡对ROM进行操作。DSLink支持多重文件夹，用户可以在TF卡中建立不同文件夹，将ROM通过软件拷贝到这些文件夹中去。SAV文件夹中是游戏记忆文件，和ROM文件名是一一对应的关系。



使用

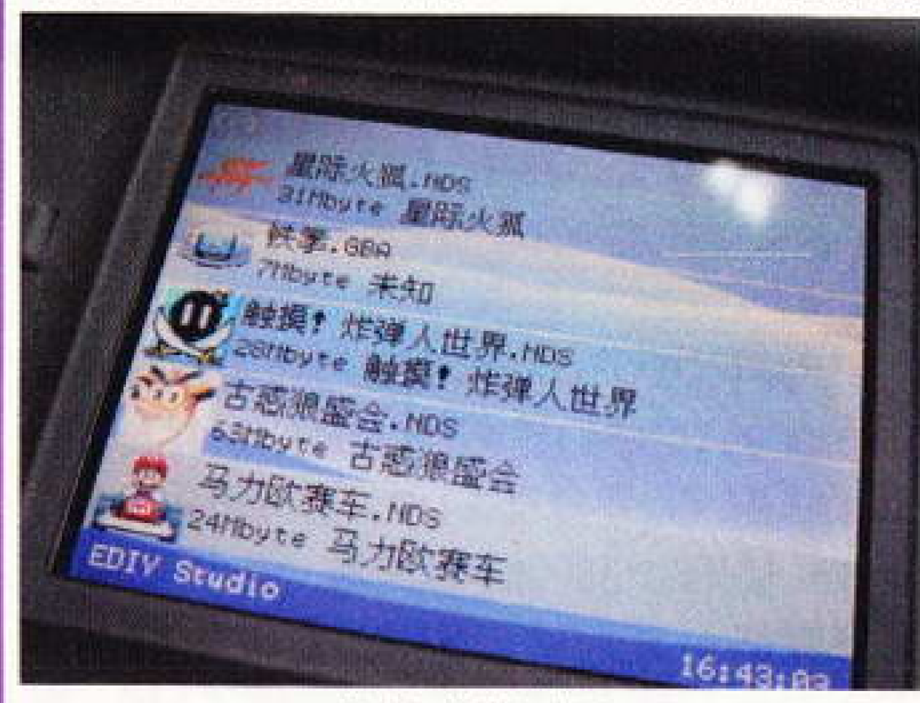
DSLink并没有内置引导功能，所以如果想使用DSLink玩NDS游戏，建议将NDS刷机。刷机的话，对FlashMe的版本也有要求，必须是最新的V7版，低版本V5、V6都不可以。这是因为从V7版开始才支持Slot1接口。如果不想刷机，则只能使用GBA卡槽的引导卡设备了。目前这类设备较少，暂时只有MK4能正常使用。笔者咨询过官方，在将来会发售带有引导功能的DSLink产品，不刷机也能直接使用，但具体发售日期未定。

将插入TF卡的DSLink插入NDS，开机

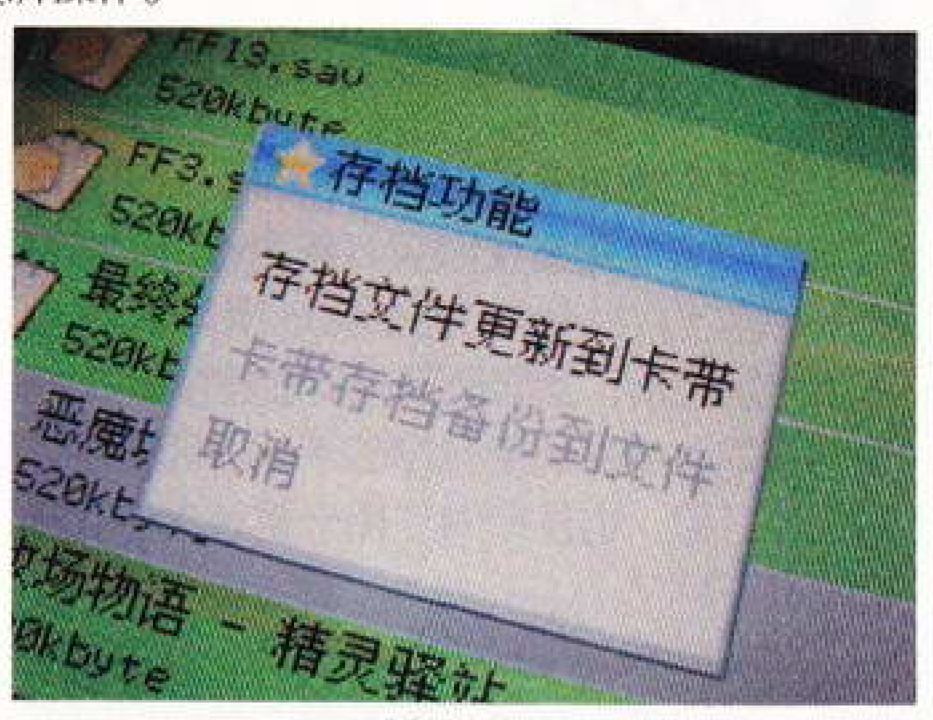


▲ DSLink主界面。

后会直接进入主界面。如果不插TF卡开机，会显示“DSLink or TFCard Not Found!”的错误提示。NDS上屏显示DSLink的LOGO，下屏则显示游戏列表。DSLink的游戏列表很有个性，每个游戏的最前面会显示小图标。这个图标直接从ROM中读取，如果游戏前没有小图标，则说明写入的ROM是错误的，不能运行。用方向键移动光标，按A键可以开始游戏，B键返回，按X键显示帮助。在存档文件上按A键，会出现菜单，可以将存档文件更新到卡带或卡带存档备份到文件。不过DSLink暂时不支持触摸屏操作。



▲游戏之前会有小图标。



▲存档备份菜单。

TIPS——打造个性化的DSLink界面

DSLink支持主界面DIY。用户可以自行设计上屏和下屏的背景图片，并可以更换按键效果音。在程序安装文件夹中的Skin目录内，厂商已经附带了9种不同颜色的界面风格，将sub_bg.bmp、main_bg.bmp图片文件拷贝到TF卡内system_目录中的skin下即可。至于效果音文件则存放于system_目录中sound下，是WAV格式的。另外厂商表示以后还将提供自定义图标、提示窗口等功能。

NDS游戏支持

拿到DSLink之前，一直担心其对NDS游戏的兼容性不会太好。不过经过测试，发现DSLink对NDS游戏的支持度非常高。新出的游戏，像《最终幻想Ⅲ》、《星际火狐》、《古惑狼》、《马里奥篮球》等都能够在DSLink上完美运行。《最终幻想Ⅲ》的片头动画播放十分流畅，没有卡壳现象。让笔者的M3落马的《超操纵机器人MG》，DSLink同样不支持，烧录软件不能拷贝。



▶众多新游戏运行正常。



▲《最终幻想Ⅲ》运行没问题。

DSLink在对《最终幻想Ⅲ》的支持上发生了一点小插曲。如果将游戏ROM文件名改为“最终幻想3”，则会提示运行不能。这让不少人误以为DSLink不能运行《最终幻想Ⅲ》。笔者也将这个问题提交给厂商，最后发现是游戏中文名中的“最”字引起的错误。DSLink使用Unicode内码，对某些汉字的支持不太好。将ROM改为英文名后，《最终幻想Ⅲ》顺利运行。目前DSLink已经发布最新版，改进了对中文字符的支持。

一些老游戏，如《动物管理员》、《俄罗斯方块DS》、《押忍！战斗！应援团》等运行也都没问题，但《口袋妖怪 冲刺》白屏，《新超级马里奥兄弟》的迷你游戏黑屏。DSLink同样支持汉化游戏，《生化危机 死亡寂静》、《右脑达人 爽解！找碴博物馆》等游戏的汉化版能完美运行。中文版iDS游戏《瓦里奥制造 摸摸乐》、《捕捉！触摸！耀西》则不能运行。



▶对老游戏的支持也不错。

笔者还特别测试了游戏的无线联机，《马里奥赛车DS》能顺利双机互联，并能通过WFC进行网络对战。在NDS游戏中，《恶魔城 苍月的十字架》无疑是个特例，该游戏片头动画每次读取数据很少，在很多烧录卡上播放该动画都会有轻微卡壳现象。DSLink也不能幸免，使用KingMax牌TF卡的情况下在某些地方也会停顿一下。

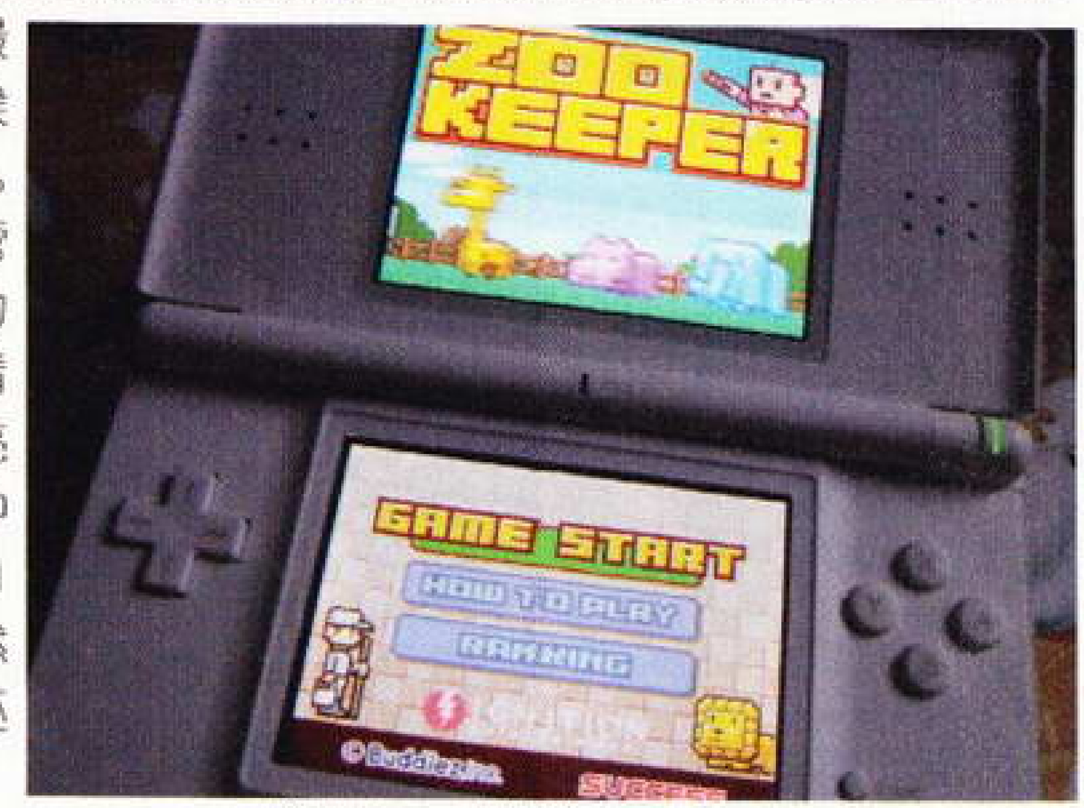


▲《恶魔城 苍月的十字架》的片头动画仍有点卡。

如果开机的时候NDS的Slot2槽插着其他的烧录卡，那么就不会进入DSLink主界面。另外，也不能在NDS系统界面直接运行DSLink，否则会提示Slot1槽没有插入卡带，因为FlashMe会先行启动Slot2槽，而DSLink还没有引导功能。

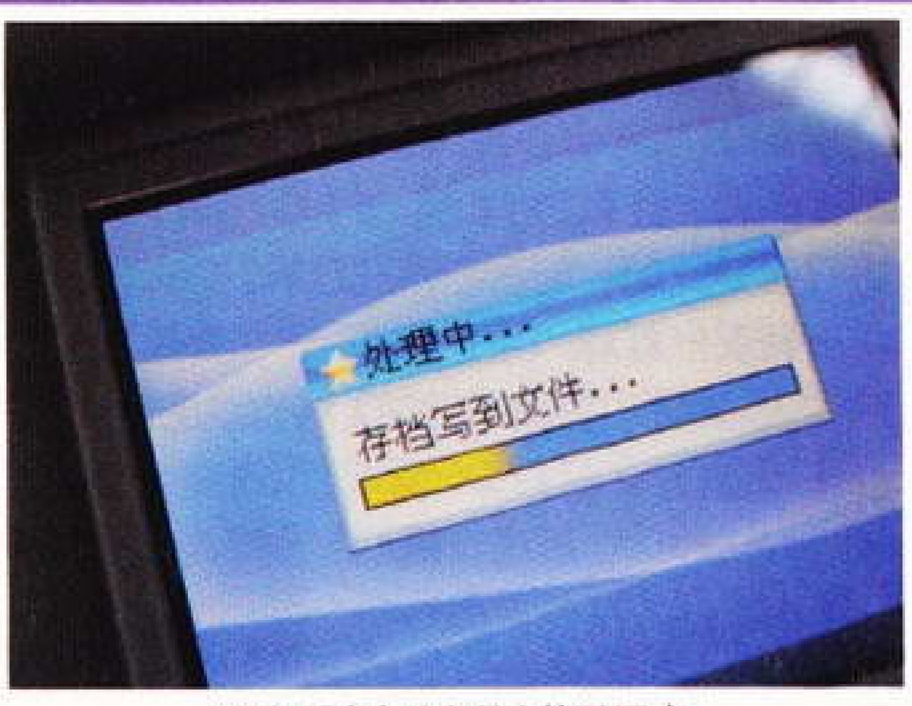
因为空出了GBA卡槽，DSLink可以实现很多烧录卡不能实现的功能。首先DSLink能与任何闪存式GBA烧录卡进行联动，开启游戏中的隐藏要素。比如NDS版《逆转裁判》与GBA版《逆转裁判》联动，开头就能够自由选择章节进行游戏。不过要注意，GBA ROM必须要以单卡模式拷贝到烧录卡中。另外，DSLink还支持任天堂的GBA卡槽配件，比如震动包、网页浏览扩展卡、陀螺仪感应器等等。现在震动包的价格不过50元左右，DSLink用户可以买来享受一下NDS游戏震动的乐趣。像《星际火狐》等游戏都支持震动的哦。

使用时间相信是大家关注的另一个重要问题。为此笔者花费大量时间做了测试。在NDSL满电的情况下，以3级亮度，循环运行《最终幻想III》片头动画，5小时50分的时候灯变为红色，6小时25分NDSL自动关机。使用最低的1级亮度，循环运行《动物管理员》片头，经过13小时40分钟灯变为红色，14小时10分NDSL自动关机。看起来，DSLink的使用时间和NDSL的亮度以及游戏有很大关系。NDSL说明书中提到，使用3级亮度使用时间约为7至11小时，1级亮度约为15至19小时。虽然DSLink使用时间略短于以上时间，但还是令人相当满意的。



▲1级亮度下，《动物管理员》能运行14小时。

DSLink采用和原版卡带相同的存档系统，不需要电池，完美支持Flash和EEPROM存档方式。目前NDS上最大的存档容量是2Mb，像《任天狗》的游戏都需要2Mb的存档空间。而DSLink将存档空间扩展到4Mb，以适应未来的需求。游戏运行时，会将记忆文件保存在存档系统中，当再次打开NDS后，会自动将记忆文件保存到TF卡中。DSLink的记忆文件是SAV格式的，不过容量却为520KB，和EWIN2、M3等烧录卡的存档并不能通用。官方已经准备为烧录程序添加存档转换功能。网上也有网友制作出了存档转换程序。



▲开机后会自动备份存档到TF卡。

TIPS——DSLink内核升级步骤

（1）从官方网站下载升级文件，解压缩后将名为_DSLINK_.NDS文件拷贝到TF卡根目录。

（2）按住Start键打开NDS或者在DSLink主界面按A键运行_DSLINK_.NDS进行内核升级界面。

（3）在升级界面按Select键开始升级，升级完成后关闭NDS电源。

DSLink采用全新软件保护机制，升级过程出现断电等意外，导致升级不成功，大家也不要惊慌，DSLink不会报废。升级错误的话，可以根据屏幕提示或者按住Start键打开NDS进行再次升级，还可以将_DSLINK.NDS拷贝到GBA卡槽的烧录卡上对DSLink进行升级。



▲升级前的提示。

GBA游戏

由于DSLink是Slot1槽的产品，受到硬件构造限制，所以无法直接运行GBA游戏。但厂商利用Slot1、Slot2两槽之间可以互传数据的特性，实现了使用GBALink ZIP系列卡带运行DSLink TF卡中GBA游戏的功能。我们在电脑端烧录软件上可以像添加NDS游戏一样添加GBA游戏到TF卡。将DSLink和GBALink ZIP卡带同时插入NDS，打开电源，进入DSLink主界面，按A键选择GBA游戏即可开始运行。整个过程很简单，玩家不需要对GBALink进行任何设置，无论GBALink中有没有游戏都可以。



▲能够从TF卡中直接选择GBA游戏运行。



◀运行GBA游戏必须要GBALink ZIP系列卡带。

在这里，GBALink只起到一个缓存器的作用。DSLink会将TF卡中的GBA ROM写到GBALink的缓存中，然后NDS从缓存读取GBA ROM运行。要注意的是，DSLink只能通过GBALink ZIP系列卡带运行GBA游戏，不支持其他烧录卡。这是因为为实现解压缩游戏的功能，GBALink ZIP内置了大容量RAM，正是

利用这块RAM，才能运行GBA游戏。另外，DSLink能运行GBA游戏的容量与GBALink内置RAM大小有关。512Mb GBALink ZIP2，内置了256Mb RAM，能运行所有GBA游戏。如果是256Mb GBALink ZIP2，仅内置了128Mb RAM，那就只能运行128Mb以下的GBA游戏了。

通过DSLink运行GBA游戏，载入速度非常快，而且游戏周围会有黑白渐变的边框。笔者运行了《格斗王EX2》、《铁拳A》、《V拉力赛车》、《逆转裁判1》等游戏，没有出现死机、拖慢等现象，相当流畅。而事实上，GBA游戏运行开始以后，DSLink就不再起作用，玩家大可以把DSLink拔下来，以达到省电的效果。



▶众多GBA游戏能够完美运行。

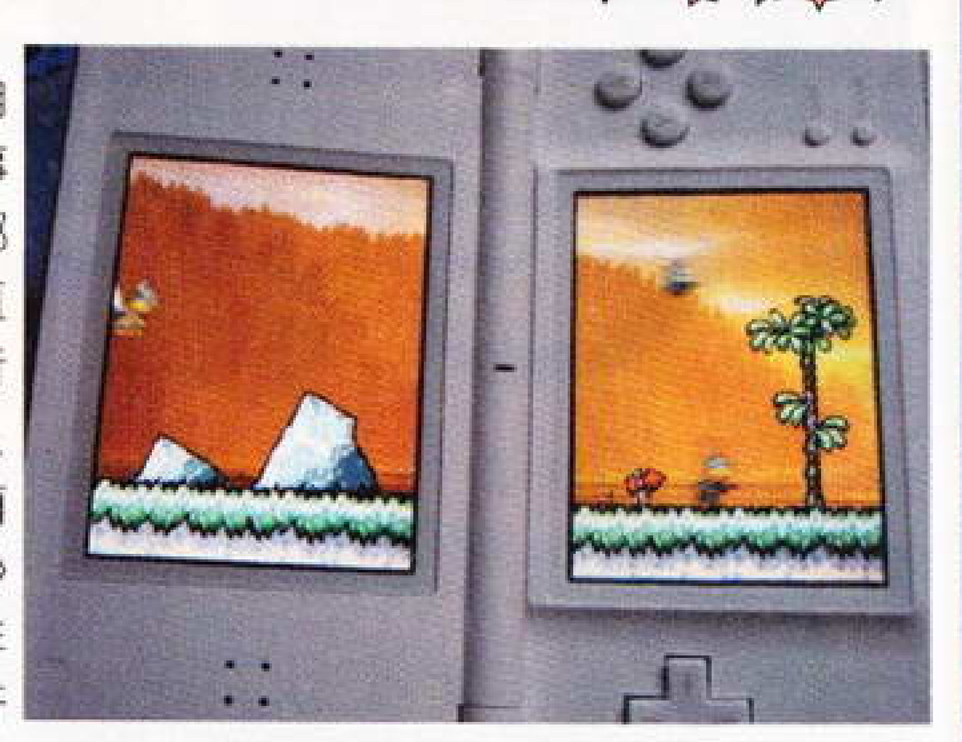


◀不插入GBALink ZIP，备份GBA游戏存档会出错。

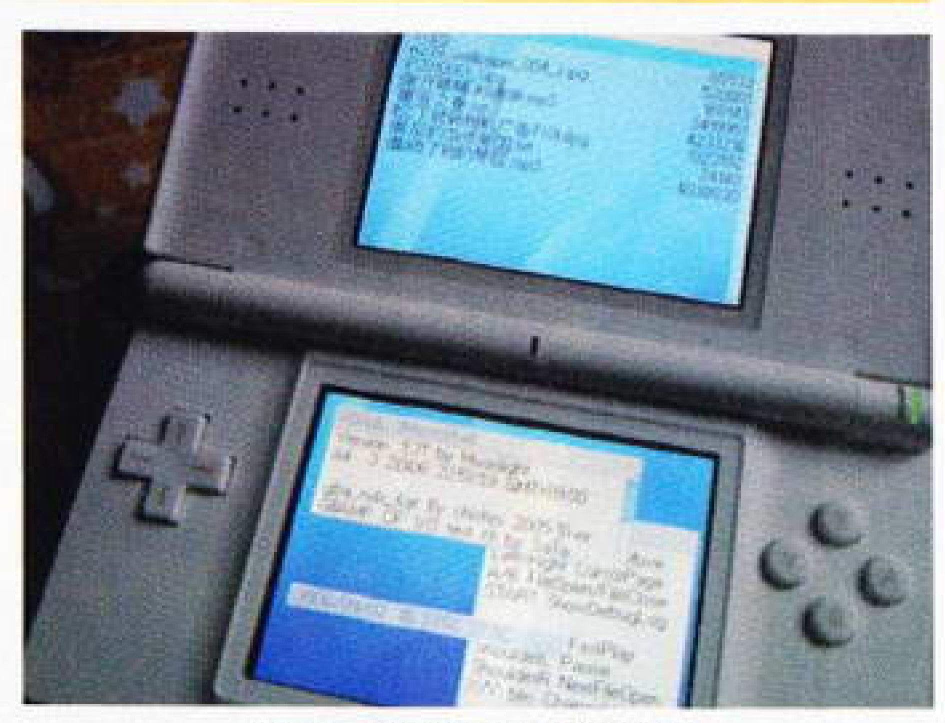
GBA游戏运行时存档会保存在GBALink中。再次打开NDS时，DSLink会自动将存档拷贝到TF卡中。将GBALink拔下来再开机，就不能正常备份存档到TF卡。如果没有玩过其他游戏，再次插入GBALink，那么先前的GBA游戏存档还能够备份。但如果玩过其他游戏，那么GBA游戏存档会丢失。大家要特别注意这点哦，以免惨剧发生。

自制软件

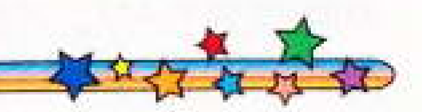
与EWIN2等新出烧录卡一样，DSLink对自制软件的兼容性很低，不过这也是意料之中的事情。所有GBA格式的NDS软件在DSLink上都不能运行，DSLink会将其识别为GBA ROM，直接进入GBA模式。用户只能在DSLink上运行NDS格式的自制软件。笔者试着运行了DSFTP、DSOrganize、IRCDS、MP3Play等软件，没有一个可以正常运行。只有自制游戏《Touch Me》等少部分软件能够运行。自制软件兼容性差并非DSLink自身的问题，只能等待自制软件作者开发新的版本来解决了。


▲DSLink只能运行少部分自制软件。

至于广泛关注的多媒体软件MoonShell，EDIY对此做了专门修改版，可以正常在DSLink上运行。用烧录程序添加游戏时，如果检测到TF卡中没有MoonShell，就会自动将MoonShell相关文件拷贝进去。DSLink专用版的MoonShell能够听MP3、看DPG格式的电影，以及浏览图片、阅读电子书等等。笔者播放了几首MP3音乐，看了DPG格式的视频，都很正常。


▲改版的MoonShell运行正常。

总结



DSLink 可以说开创了NDS烧录卡新时代。下面总结一下 DSLink 优点：



1.DS 原卡大小，插入NDS、NDSL 不突出；

2.支持 TF 卡扩展容量；

3.支持 GBA 游戏游戏联动和使用 GBA 槽的震动卡等配件；

4.界面友好，支持用户自定义风格；

5.采用原装4M FLASH存档系统，无需电池，存档永不丢失；

6.内置可升级操作系统存储空间，并内置数据的高速缓冲，运行游戏无拖慢。



当然 DSLink 的缺点也很明显：

1.无引导功能，需要刷机或使用GBA卡槽的引导卡进行游戏；

2.运行 GBA 游戏需 GBALink ZIP 系列卡带配合，显得有点多余；

3.少部分游戏还不能运行；

4.电脑端烧录软件功能过于简单；

DSLink 的官方售价为 296 元。而同期上市的支持GBA游戏、NDS防尘卡大小的M3L，价格只有378元，稍早点上市的 SCL 的价格则为 299 元。可以说，DSLink 的价格优势并不明显。如果你对刷机不太在意，而且对 GBA 游戏不感兴趣，又或者手中已经有了一块 GBALink ZIP 系列卡带，那么 DSLink 会是你最好的选择。



迈入Lite时代的M3
——M3 Lite全接触

文 gokumine 编 马修

经过将近两个月的漫长等待，在G6 Lite（以下简称G6L）发售以后，M3 Lite（以下简称M3L）最终版终于也推出了。G6L可以说是一款非常出色的GBA、NDS/NDAL烧录卡，不过容量的局限性使其不能突破最大4Gb，只相当于512MB，玩游戏是绝对没有问题了，但是要发展其强大的影音功能的话就遇到了麻烦，拷贝上一部电影就几乎就占据了卡带的大半空间——如今，M3L正式登场，容量问题终于得以解决了。

外观



拿到卡带正逢9月1日开学，看来暑假这个销售高峰是错过了。本次产品的外包装继承了M3系列的产品，只在其原M3产品包装的基础上稍作改动。打开包装里面有3套外壳和一张软件光盘。值得注意的是本次并没有像G6L那样赠送换装壳，只配备了白色、海洋蓝和深蓝3色基本NDSL专用外壳，其中白色的外壳中内置了M3L的基板，如果玩家是别的颜色的NDSL就需要自己手动更换了。另外目前官方发售的M3L中，有一部分已经开始配备了黑色外壳，取代了原来的深蓝色，需要玩家在购买时注意。



取出三套外壳，和G6L放到一起，可以发现正面除了标签不同以外，其他地方完全一样。在做工上，M3L的外壳继承了G6L外壳血统，都是采用相同材质和工艺制作。当把M3L翻过来以后就可以看出差别了，在卡带的左侧比



G6L多了一个卡带插槽，这里就是放外置存储卡的地方，可以将microSD插到里面。将M3L和G6L拆开放到一起进行比较，我们可以发现M3L就是在G6L的基础上修改而来，只是M3L取消了内置的FLASH空间而增加了外接存储卡插槽，其他地方的改动就不是很大了。从主板上的生产日期可以看出来，M3L早在正式销售前一个月就已经完工了，不知道是芯片供应不足还是为G6L的销售让路造成了一个多月的迟到而错过了暑期这个难得的销售高峰。



将M3L插到备用的NDSL上，感觉有一些紧，没有G6L来得轻松，拔下来的时候也有些费劲，不知道其他外壳是不是也有这个问题。不过我们可以看到，M3L在NDSL上的时候很完美，和G6L一样的挡片也把NDSL的卡带插槽完全包上。从外表来看基本就是这些，下面来看软件。

软件

在NDSL上运行后我们可以发现，系统菜单同样继承了M3系列的界面，主菜单中包括早先M3的电影、音乐、图片、电子书、游戏功能，同时又增加了PDA和扩展两大功能，PDA功能由于以前做过了详细的介绍，而且这次并没有



进行任何的新功能的增加和调整，因此PDA功能就不多做说明了。在查看M3L版本的时候发现该卡带并非最新内核，而是V4.0版的，目前最新版为V4.3，需要玩家升级到最新。不过将随带光盘放到电脑中却发现附带的也并非最新的软件和内核，看来厂家为了节省时间和开支使用了以前的光盘，并没有配合M3L上市制作新盘，这样我们就需要去下载最新的内核和软件了。完稿时，本次使用的内核和游戏转换程序是厂家直接提供，还没有对外发布，想要测试的玩家可以登陆http://www.yxjzy.com/bbs/read.php?tid=1943&fpage=1&toread=1，就可以找到本次测试使用的最新的内核和软件，最新的内核目前是C27，最新的软件是V26A。M3L的内核和软件都和M3-SD通用，因此只要下载相同内核即可使用。

升级前我们先把存储卡进行格式化，要格式化成FAT格式，之后把升级文件拷贝到卡中，然后在NDS模式下启动，系统发现新内核后按照提示操作，大概两三分钟就可以升级完，记得升级完毕以后把内核从存储卡中删除，不然每次启动都会提示升级。本次升级除了针对部分游戏运行进行了修改以外，还在扩展模式中加入了关机和软退出两个新功能：第一个可以直接将NDSL主机电源关闭，第二个可以直接退回到主系统菜单的画面，这样在看DPG或DSM电影后再玩游戏，就不需要再关机了。用最新的V27A软件转换《最终幻想Ⅲ》可以使用软复位功能，不过部分游戏在使用刷FLASHME的主机时需要最新的FLASHMEV7才能很好地支持。电影转换软件方面，到截稿时官方仍然没有公布DSM转换软件，看来还是需要等待，没有配合新卡带的上市而一起推出算是一点遗憾。接着就是实机操作测试，配合这次的测试我们准备了NDSL一台、MK4-miniSD、Passcard3、M3L一套以及SanDisk的原装microSD卡一套。

实机操作

我们首先来测试对Passme卡的支持，M3发售的Passcard2和Passcard3可以直接启动M3L，而NEO发售的MK4-miniSD在GBA模式中直接启动很正常，但是在NDS模式启动后，选择运行GBA端口卡带的时候出现了白屏现象，和其他的M3产品如出一辙。启动起来以后我们先来测试游戏。本次NDS游戏主要测试



《最终幻想Ⅲ》、《恶魔城》以及GBA的《口袋妖怪 红宝石》。首先我们烧入《最终幻想Ⅲ》，选择模式是“软复位（游戏运行时按A+B+X+L+R）”和“DMA4速”。

在新软件和内核的配合下游戏正常启动，在游戏运行过程中，任意时候只要按下A+B+X+L+R就可以退回到主菜单中，不会再出现白屏现象，游戏存档也很正常。接着我们试《恶魔城》，这个游戏主要是看动画的读取速度，选择了“软复位（游戏运行时按A+B+X+L+R）”、“DMA8速”和“金手指”3个功能后将游戏烧入，启动以后先看动画，在播放过程中没有一点停顿，非常流畅（由于此游戏动画播放调用比较特殊，因此不少卡带在播放过程中会显得很卡），针对不同的存储卡的速度，这次软件做了特殊的调整，只要选择“DMA8速”，任何的存储卡都不会卡了。同样在游戏运行过程中，我们按A+B+X+L+R，游戏直接回到主菜单画面中。接着我们来测试



NDS金手指，选择游戏同样是《恶魔城》，首先我们运行"dipstar.ds.gba"这个金手指工具，然后选择带金手指的《恶魔城》游戏，在加载过程中按L启动，启动后进入金手指设置画面，按A键载入金手指代码后START保存，退出重新运行"dipstar.ds.gba"后启动游戏，在游戏载入过程中按住A不放，直到出现游戏画面为止，在游戏初期我们就拥有了LV99、无敌……金手指的测试也很正常，没有任何问题，惟一遗憾的就是目前只有少数几个游戏支持金手指功能。不过目前有一些游戏的联动还存在问题，因此现在该功能还不能使用，只能等待新内核的升级了。



GBA游戏方面，我们选择了一个有时钟功能的《口袋妖怪》，在设置完时钟以后存档，保存游戏进度后便关机，第二日重新开机以后时钟查看游戏中的时钟，结果和现实时间一致，表明M3L对这类游戏还是能完美支持的。除了以上几款游戏外还测试了NDS的《马里奥赛车》、《星际火狐》等游戏，都可以正常运行，不过《马里奥赛车》的软复位功能依旧有问题。游戏部分基本到这里，接下来我们来看其他的功能。

前面已经说了，本次内核除了调整了部分游戏的支持外，在扩展模式中又有了新的功能增加。这次的新功能首先是电影播放方面，在DSM和DPG格式的播放过程中除了可以任意屏幕进行播放，还可是双屏播放——这个功能以前曾经提过，现在终于实现了。首先我们测试的是DPG格式动画，《柯南》447集，为了验证影片并非经过特殊软件转换，大家可以在http://www.yxjzy.com/bbs/read.php?tid=16090&fpage=1&toread=1下载得到，播放过程中通过SELECT键来切换屏幕，除了原先单独选择上屏和下屏外，还新加了双屏同时显示和正反同时显示。双屏同时显示就是两个屏幕同时显示同步播放的画面，另外一个是正反同时显示，也就是说下屏幕可以供操作者观看，而上屏幕播放的画面正好颠倒过来，这样坐在对面的朋友就可以通过上屏幕同时观看了——这个功能非常的实用，像坐火车等交通工具时，就可以和对面的朋友一起观看了。在双屏播放模式下，按下A键同样可以进行暂停。兼容的DPG格式可以实现的功能，自己开发的DSM格式自然也不在话下，同样可以实现这些功能。





影视方面的新功能测试完成以后，接下来看电子书，在扩展模式中电子书功能也增加了双屏显示功能，不过和影片播放有些不同。影片可以说是为了和别人分享，但是一般看电子书的话就是自己了。这次的功能是双屏幕显示同文件的文字，运行后通过START键选择功能，在启动双屏功能以后，上面屏幕显示文章的前段，下屏幕会接着上屏显示下面的部分，也如同把两个屏幕合成一个大屏幕显示一样，这样看完上屏文字就可以接着看下屏，翻页时也是两个屏幕同步，这样一来显示的文字就多出了一倍，而扩展模式中的电子书也有了书签功能。

小结

基本上，我们可以通过测试了解到M3L的功能还是很全面的，卡带保持了M3的所有功能，并没有因为体积的缩小而在功能上缩水。实际测试中，在二级亮度不插Passme的情况下运行NDS游戏最多可达8小时，也基本上满足了正常游戏的需要；新增加的双屏幕显示模式效果不错，可见厂家在M3上面投入的力度还是很大的。缺点方面，首先是外壳的部分拔插过紧，虽然不会影响游戏，但是每次拷贝都要很费力地拔插；DSM影片转换软件的更新仍然还是未知数，虽然这不是M3L本身的问题，但是更强的影片播放能力是玩家一直想要的，希望厂家能尽快满足大家的这个需求，推出相应的转换软件。目前全套M3L官方销售价格是378元（不包括读卡器和存储卡），价格在同类产品中有些偏高。

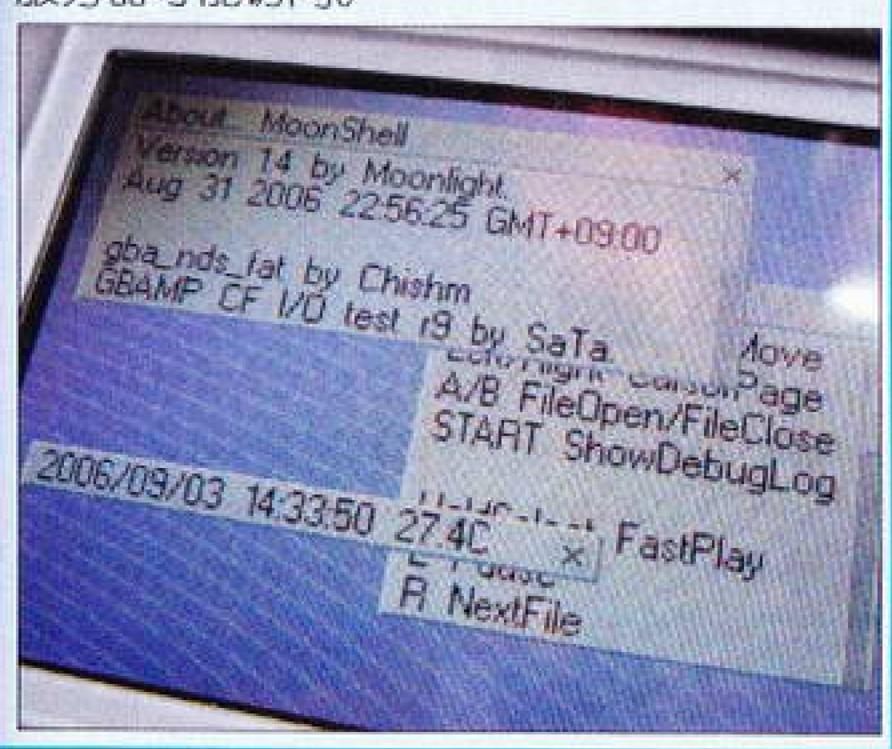
NDS软件新闻

文 小超 编 米格

闷热的天气终于过去，各位学生朋友想必也适应了新学期的生活。新学期自然要有新打算，好好把握时间吧。下面一起看看最近的NDS软件新闻。

MoonShell新版推出

NDS用多媒体软件MoonShell继续更新，于8月21日、24日、28日和29日分别推出V1.4 beta5、V1.4 final beta、V1.4 beta7、V1.4 beta8四个版本后，终于在9月1日推出V1.4 正式版。新版将SPC等音乐插件的采样频率调整为32768Hz，音量小于100%时会启用硬件混声，去除DPG视频中对GSM音频编码的支持，修正M3烧录卡容量检测失败的错误等。V1.4版仅支持GBA电影卡、M3、MaxMedia-CF、EZ4、MagicKey2等烧录卡，不支持EWIN2、SC烧录卡。同时MoonShell专用DPG视频转换工具DPGTools也于8月29日推出V1.1正式版，加入DPG1格式降低图像质量的功能等。下载可以到软件官方网站，网址是http://mdxonline.dyndns.org，国内需要通过代理服务器才能访问。



PicoDriveDS新版发布

NDS用MD模拟器PicoDriveDS于8月23日推出V 0.1.5版。新版支持使用copy/b命令追加游戏ROM，加入存档功能，修复M3烧录卡复位错误并对程序代码进行了清理。虽然作者在更新中提到增加对M3-miniSD的支持，但小超试验了一下根本无法在M3-miniSD上运行。

新FC模拟器发布



NeoFlash夏季掌机软件大赛上涌现出不少新软件，这款由Aron制作的名为Midori的FC模拟器就是其中之一。它使用方法简单，只要将FC游戏ROM拖拽到主程序Midori.exe上，便会生成NDS格式ROM。不过Midori对FC ROM的支持很有限，ROM必须为NROM（0）、MMC1（1）、UNROM（2）格式，否则不能转换成功。小超试验了《吃豆人》、《太空侵略者》、《水中魂斗罗》等多个FC游戏ROM，都显示不支持。最后小超只发现了《五子棋》这个非常古老游戏能被正常转换。拷贝到NDS后，在下屏显示游戏画面，上屏则显示NeoFlash软件大赛的LOGO，游戏运行有声音，但速度有点慢，而且部分背景出现了花屏现象。希望以后Midori能支持更多的FC ROM。

《TetattDS》公开

《TetattDS》同样是NeoFlash夏季掌机软件大赛的参赛作品。游戏完成度非常高，画面精致，而且有背景音乐，游戏还设计了包括无线联机在内的多种模式供玩家选择。游戏规则很简单，只要将相同花色的方块移动到一起即可消失，用十字键移动光标，A、B、X、Y键调换方块。有兴趣的玩家不妨试试。



M3更新动态



Gbalpha于8月17日推出M3-CF和M3-SD烧录卡用C26版内核升级程序，修正部分新NDS游戏多次复位后可能导致游戏不能正常运行或死机的错误，另外增强了游戏的稳定性。升级后，NDS端显示的版本为V4.20。

M3电脑端烧录软件M3 Game Manager于8月25日推出对应C26内核的V26版。新版解决《最终幻想Ⅲ》、《魔法工厂 新牧场物语》等游戏只能使用安全模式转换的问题，现在可以使用快速载入1X、4X模式运行游戏，并且支持复位。新版还加入强制读写选项以解决部分NDS游戏屏蔽Slot2端数据读取的问题。8月27日，M3 Game Manager再次推出V26a版，修复强制读写选项在新游戏中失效的错误。

另外，G6、G6L用内核程序和U-DISK Manager烧录卡软件也于8月25日推出V4.3a版，更新内容和M3基本一致。用户可以去厂商服务网站http://www.gbalpha.com下载程序。

EWIN2更新动态

EWIN2烧录卡于8月30日推出V1.80版内核，解决《黑客计划 觉醒》等游戏启动白屏的错误，提升字体库加载速度，加入对中文繁体的支持。电脑端烧录卡软件也于8月27日发布V1.1版，配合新内核彻底解决碎片问题，大大提高稳定性；新增加“强行进入”选项，《最终幻想Ⅲ》、《星际火狐 秘密指令》等以前白屏的游戏勾选此选项后能正常游戏。9月1日，官方再次发布V1.1修正版，加入对新游戏《超操纵机器人MG》的支持。下载可以到厂商网站，网址是http://www.ewinflash.cn。



DSLink更新动态

烧录卡新秀DSLink于8月28日推出电脑端烧录软件补丁，修正《魔法工厂 新牧场物语》的存档错误。补丁下载后覆盖掉软件安装目录中sysdat/system_下的同名文件即可。



8月30日，DSLink推出V1.1版内核升级程序，提高文件系统读取速度，加快文件列表刷新；为防止生成新存档文件时出现乱码文件名，改进存档备份必须要求游戏有对应的存档文件；增加写入存档时的数据校验，确保正确保存存档文件；修正使用某些中文文件名时出现游戏不能识别的错误；提升TF卡的兼容性，解决Kingston品牌TF卡偶然出现的存档数据错误。下载补丁和升级程序可以到官方网站，网址为http://www.ds-link.net。

NDS大作《最终幻想Ⅲ》联合汉化版已经开始内测，为了深入了解游戏的精髓，小超又特地从头玩了一遍，果真是好游戏啊。再次提醒大家，文中所提到的软件可以在Levelup站下载，本辑软件下载地址为http://pocket.levelup.cn/sp48.php?Platform=nds。最后仍旧感谢一起游(http://www.17u.com.cn)网友的大力支持。

硬件短消息

文 ZinniaSun2000
编 米格

开学已经两周，不知各位玩友再次见到两个月没见的同学，感觉如何呢？最近小Z也见到了一位相别数年的老友，两人一见面就立即奔赴电玩店，找寻当年放学后一起逛店的感觉。不过到了店里发现自己由于撰写《硬件短消息》，变得只顾看各种便携包、触控笔之类的周边，却完全忽视了各种游戏。其中也看到不少曾经在我们栏目中登场的商品，不过这次真的是摸了摸自己空空如也的口袋，怀恨而去了。

PSP专用GPS外设

前段时间国外玩家刚刚放出了自制PSP的GPS地图软件，这次法国网站就放出了PSP专用GPS卫星定位接收装置的图片。从图片上看它同样是使用PSP顶部的小型USB接口与主机进行数据链接，在一侧采用旋动螺丝固定在PSP主机顶部。由于GPS装置过长，因此这个装置还专门采用了折叠式的设计，你可以将它翻在主机后面UMD光驱的弹出盖上。现在这款产品还没有正式上市，因此售价还暂时不明。



PlayStation专卖店新款PSP

PlayStation品牌专卖店"PLAYSTATION Signature"近日公布了两款即将推出的新外壳PSP——"月见"和"花鸟风月"。两款外壳在设计上都非常独特，一个用画、一个用字，来表现那种古朴的风格。新款PSP重量为280克（含电池），配有2200毫安充电电池及电源，并附送Signature Model专用PSP支架，售价为31500日元（约人民币2220元）。







新款PSP主机娱乐套装

Sony将于本月20日推出一款全新的PSP娱乐套装，这款套装主要针对欧美市场，它的配置与曾经推出的PSP霸王套装一样都有1GB大容量记忆棒，黑色的PSP主机一台。不过不同的是娱乐套装中还附赠包含游戏、音乐、电影的视频介绍UMD样盘一张、《ATV疯狂越野赛》游戏一张以及《狗镇议员》UMD电影一张。这款娱乐套装网络订购价是249.99美元（约人民币2000元），感兴趣的朋友可以去www.buy.com查询详细信息。



PSP铝质支架

这款由Cyber推出的PSP铝质支架外形设计简洁明了，采用悬挂结构，直接用螺丝将PSP固定在支架顶部即可，并且支架不会遮挡到顶部USB连接口，至于其他接口就更不会遮挡了，只是固定好后UMD光盘无法更换。支架大约30度的倾斜角尤其适合观赏电影，金属质感外壳摆在家中书桌上也很有品位。这款产品共有黑、白两种颜色可选，由于采用纯铝材料，售价为2800日元（约人民币197元）。







超大容量的PSP便携包

这款由日本周边厂商Gametech推出的PSP便携包，最大特色就在于可以由玩家自己来修改内部隔档结构，再加上它的超大容量，可以做出各种组合，满足自己携带不同周边的需要。如果用它来装标准UMD游戏盘盒能放下10个，就算连主机和一些其他周边放在一起，也能轻轻松松容纳6个盘盒，足可见这款便携包空间之大。当把所有PSP的东西都放在里面，然后透过顶部的半透明膜看着整齐的装备时，会更感觉到这款便携包的专业之处。这款产品共有黑、粉、蓝、棕四种颜色可选，售价1000日元（约人民币70元）。





PSP保护面板

这款由Cyber推出的PSP保护面板作用自然是防止PSP屏幕、按键受损。它的安装简单，只需通过顶部的螺丝就可以固定在PSP顶端USB两侧的螺丝孔上，并且不会遮盖USB接口。前面板通过合叶可以翻起或遮盖PSP的正面部分，从而起到保护作用。配合主机颜色，这款产品自然也有黑白两色可选，售价为780日元（约人民币55元）。




PSP备用电池盖

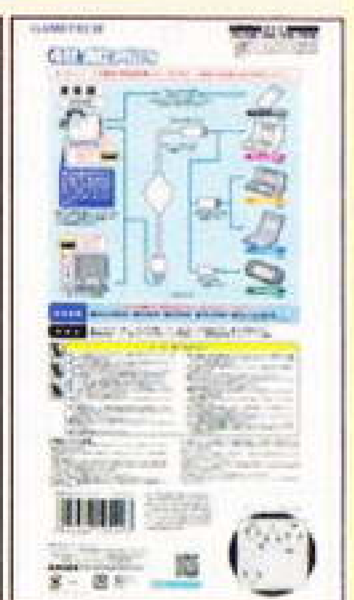
由于PSP掉地后各种组件的高弹出性能，玩家很容易遗失或损坏了电池后盖，细心的厂商Gametech考虑到这个问题后推出了这款备用电池盖。这款产品在塑料的质感、纹理上都与PSP原装电池盖毫无差别，尺寸上更是如此。为配合主机颜色，这款产品自然也是有黑白两种颜色可选，售价为300日元（约人民币21元）。



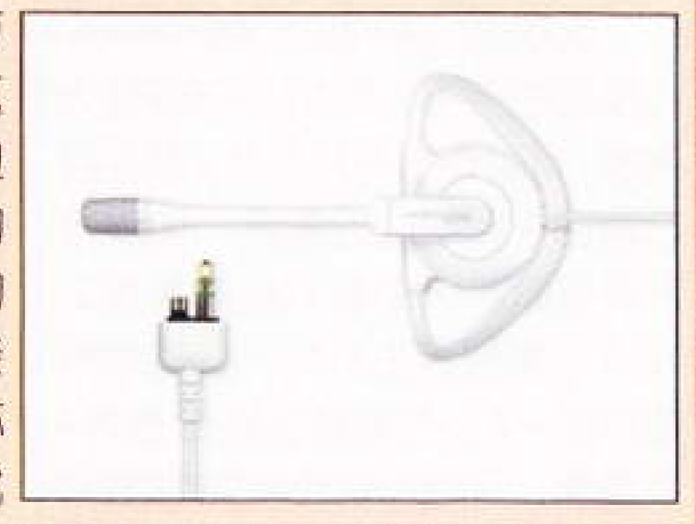


多机种用USB充电连接电缆

这款由Gametech推出的USB充电连接电缆最大的特色就在于支持PSP、NDS、NDSL、GBA SP多个机种，首先通过附赠的变压器或直接通过电脑连接上电缆的USB端，然后直接用默认接头插入NDSL，或是连接特定变头为PSP、NDS或GBA SP充电，当然如果你有其他通过USB充电的电子产品也同样可以将电缆连接在这款产品的变压器上进行充电，大大方便了多主机或多数码产品的用户。这款连接电缆售价是2840日元（约人民币200元）。

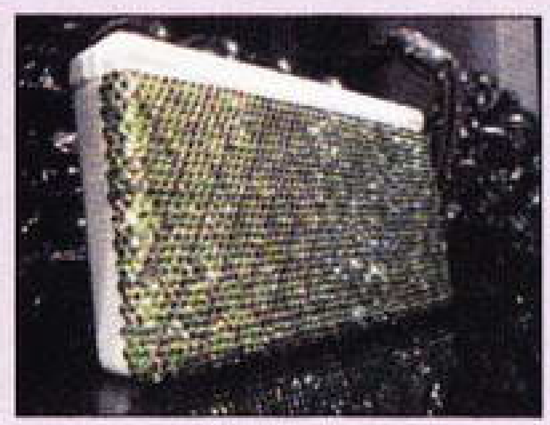
任天堂NDS系列主机专用耳麦



在NDS发售前，很多玩家就注意到耳机插口左边的长方形凹槽，并且猜测这个接口的种种作用，当主机发售后得知这个接口竟然是专用麦克接口时，就知道任天堂又要在官方周边上加一笔收入了。经过了近两年的等待，使用这个方槽接口的专用耳麦终于登场，从外形上看，这款耳麦要比市面上普通的蓝牙耳麦个性得多，三角形的挂耳架正面配着细长的麦克连接棒，从现在公布的图片上看到这款产品的耳机接口采用了三芯立体声插头，可耳机目前看来只有一只，难道这款耳机真的就只是单声道耳机？声音也是游戏的重要部分，所以这款耳机当然是双耳设计。不但是立体声双耳设计，而且它还具有不错的音质表现。另外这款产品的主要功能是针对Wi-Fi网络联机中身处全球各地的网友们在游戏中聊天使用的，支持的游戏有《银河战士Prime 猎人》、《Wi-Fi对应 役满DS》（预定9月14日发售）、《口袋妖怪 钻石·珍珠》（预定9月28日发售），而且将来还会有更多的游戏支持它。除语音会话外也可以作游戏麦克使用，但是一部分游戏会出现无法正常识别的情况。这款产品正式发售日期是9月14日，售价含税1200日元（约人民币85元）。

施华洛世奇水晶装扮NDSL





提起施华洛世奇的水晶，喜欢珠宝、首饰的玩家应该都不会陌生吧，一向以璀璨晶莹出名的施华洛世奇水晶钻自然也是在世界珠宝中享有极高的地位。最近，一位名叫Tikko的日本设计师竟然用施华洛世奇水晶钻打造出一款NDSL上盖防尘套，在射灯的照耀下看起来光艳照人，处处都闪着晶莹的色彩。这款精心之作的价格也是非常的不菲，45000日元（约人民币3166元）的售价赶上3台主机价格了。

廉价的NDSL上盖硬质保护壳



日本周边厂商Jupiter制作的产品一向以廉价而闻名，这款预定9月中旬推出的NDSL上盖硬质保护壳依旧继承了厂商一贯廉价而优质的特点。产品安装简单，直接套在NDSL上盖即可，采用纯有机材料制作，透明的质感在安装后不会遮挡主机LOGO和色彩，当然最主要还是它的主机保护功能，可以保证你的机器不被灰尘侵蚀，也不会留下伤痕。这款产品售价是500日元（约人民币35元）。

NDSL亮丽硬质保护壳



这款由第三方厂商制作的硬质保护壳无论在色彩还是质量上都有着不错的表现。首先它采用双层设计结构，内部使用彩色硅橡胶套与NDSL的外壳相吸附，而外部为了防止冲击而使用聚碳酸酯有机材料制作透明硬质外壳，这样能起到良好的保护作用。外层反光透明的质感加上内侧彩色橡胶的亮丽，看起来时尚美丽。这款外壳使用起来手感舒适，还很小心地将各种插口等地方空出。这款产品采用两套装销售，分为黑蓝组合、桔粉组合和白蓝组合共3套6种颜色，每套售价为13美元（约人民币104元）。

Lite Slipon 系列 NDSL 便携包

日本著名厂商Takara Tomy近日推出名为“Lite Slipon”的NDSL系列便携包，上市的两款分别叫做“Socks”和“Like Leather”，这个系列最大的特色就是没有一个卡子或任何多余的结构，从设计风格上看是一款完全从简的便携包，好像一脚穿到底的皮鞋一样，只需将主机放入即可。至于款式风格上，“Socks”包如其名，好像运动短袜一样，采用纯棉材料制作，厚而软的布料充分起到了保护主机的作用，而且还有灰、蓝、粉三种颜色供玩家选择。“Like Leather”相比前者布料比较薄，而且质感非常柔软，内部使用黄色衬层，可以起到清洁、保护的双重作用，有棕、白、黑、金、银五种颜色供玩家选择。另外这款便携包还是任天堂官方认证商品，两个款式分别为735日元（约人民币52元）和945日元（约人民币67元）。







NDSL 迷彩防尘胶套

这款由第三方厂商制作的NDSL迷彩防尘胶套在材料上也采用了加入硅元素的橡胶制作，可以有效地防止灰尘侵入及NDSL主机被划伤刮花。它的外形将整个主机包得严严实实，除了屏幕和一些接口、开关以外的所有部分都在严密保护之下。这款防尘胶套在厚度上也非常实在，因此在防尘同时，还可以有效地防止碰撞、震动对主机带来的伤害，迷彩蓝、迷彩黑两种颜色，喜欢军事游戏的玩家配上的话感觉更是到位。这款产品售价9美元（约人民币72元）。





NDSL 顶盖卡片盒

日本著名周边厂商Hori近日发售了一款个性的NDSL卡片盒，它采用橡胶材料制作，最大的特色就在于将卡盒与主机上盖保护套连体，可以附着在NDSL顶盖上，这样不但便于携带，而且又起到保护顶盖不被划伤的作用。这款产品正式上市日期是9月7日，目前有白色、冰蓝、海军蓝三种可选颜色，售价为780元（约人民币55元）。









文 江西恐龙 编 马修

掌机市场扫描

告别八月，我们迎来了带有一丝凉意的九月。许多商家都表示开学之后生意冷清了不少，不过由于学生终归只是消费者的一部分，还有很大部分买家都是参加了工作的，因此开学对生意的影响不算很严重，到了周末还是可以看到熙熙攘攘的人群涌入游戏店。

最近连续数次爆出的降级事件终于浇熄了PSP的涨价热火。各大游戏店也都陆续囤积了不少1.5版的PSP，机器自然都是高版本机器降级而成的，只要不是拆机强制刷到1.5版，那倒也无所谓。现在1.5黑色豪华版PSP的售价小降到1760元；这种机器为软件降级。1.5黑色普通版PSP的售价则为1590元。两种版本相差170元，区别在于豪华版比普通版多了原装布套、32M记忆棒、原装绳带、原装线控耳机。除了这种相对完美的机器，玩家还有两种机器可选：一种是以拆机刷主板的方式强制降级的1.5黑色豪华版PSP，售价为1660元，价格比未拆机降级的机器便宜了100元；另一种是官方翻新1.5黑色普通版，价格为1350元。这种机器笔者也不是很清楚来源，只知道商家都说这是Sony正规回收的机器，部分机器的外壳有轻微划痕，但整机确实很新。

笔者建议经济宽裕的玩家直接购买价格为1760元的1.5黑色豪华版PSP。PSP在这两年间的价格一直动荡，首发时价格高达4000元以上，而今年初也因为1.5版缺货的缘故卖到了2300元。最便宜的两个时段是2005年的8月以及11月。那时候1.5黑色豪华版PSP卖到1740～1760元的地步。而现在1.5黑色豪华版PSP的售价正是1760元，可以说回到了PSP历史最低时刻。此外大家要了解的一点是，2005年8月时2G记忆棒是没有组装货的，原装水货的价格高达1450元，而1G记忆棒的价格也高达700元；如今2G记忆棒技术成熟，游戏店里的售价在280元左右，而网络商人则卖到了255元的历史最低价。在PSP相关软件已经如此成熟、相关配件已经如此低廉的局势下，现在购买PSP正是最佳时刻。

许多玩家在买机的时候喜欢买一张DEMO碟做引导盘，笔者提醒一下大家，现在许多DEMO碟都是商家翻新过的，可能是因为被海关打过口的缘故，许多DEMO被回收到地下工厂换组装壳，组装壳的特征是做工差，读盘时容易发出杂音。这类翻新UMD的侧面为半透明塑料，可以看到很明显的毛刺，还有一个特征便是UMD中央写有“UMD”字样的圆圈是贴上去的贴纸，可以轻易撕下；而原装DEMO碟的碟身为乳白色塑料材质，做工精致，PSP读这样的盘不会发出任何噪音，而碟面中央的“UMD”字样则为荧光蓝色印刷。现在翻新DEMO碟的售价在50元左右，原装DEMO碟的价格在七八十元左右(部分原装货也有划痕，全新的)。笔者不推荐大家购买翻新DEMO碟，主要原因是因为做工差导致容易伤光头，如果实在找不到原装DEMO，那还不如咬咬牙买张正版碟，经典的老游戏大多在200～260元左右，刚出的新作则在320元左右。完稿前收到的消息，广州各大游戏店已经将《山脊赛车2》摆上了柜台，原来是港版先行发售了。这一作素质不低，不管是新手还是老手都该考虑一下是否收藏一张《山脊赛车2》哦。

下面我们来看看NDS方面，NDSL的前辈师兄NDS早早地绝迹于市场，如今所有店铺里摆放的都是NDSL主机。神游iDSL仅仅做了半个月最低价格冠军，如今略涨至1180元，现在最低价格冠军由美版NDSL获得，售价为1140元。欧版NDSL的售价为1150元，不过很多店都没有欧版存货了。日版NDSL售价比较高，普通三色开价为1300元，粉红色开价为1320元，黑色开价为1380元。

有关刷机问题，不少玩家买了神游iDSL之后不想刷机，但又想玩烧录卡。那么可以选择性地



▲翻新DEMO碟与原装DEMO碟的对比图。

购买MK4引导卡或者Passcard3引导卡，售价都为150元。这两个卡的兼容性都不错，在购买时向店员稍作了解即可。

烧录卡方面迎来新丁，DSLink以298元的售价轻松上阵，目前另购一张1G的TF卡需要280元左右。这款烧录卡广州部分游戏店到货比较晚，但到了9月初还是一一摆上了柜台。根据目前了解的情况看，DSLink并不支持直接运行GBA游戏，需要外插一张老的Link2卡才可以，因此这种运行方式可以说不切实际，不过对GBA游戏不是很在意的玩家可以考虑买DSLink。

G6L依旧售价约480～490元，内置4Gb空间以及完美的造型让G6L备受青睐。而G6L的亲兄弟M3L也火热上市，笔者调查的市场上空白卡的售价为398元，加上1G TF卡之后总价就到680元了。M3L的各项指标都比G6L要强。个人以为这款烧录卡是所有GBA插槽用烧录卡里最完美的。

同时，在9月1日EZ小组也推出了EZ4系列最新产品EZ4L Deluxe和EZ4L Compact两款产品，两款产品外壳一致，这次EZ小组更换了模具厂家并且进行了和NDSL外壳一样的高光UV处理，因此光感十足，看起来比最初版本的的EZ4L顺眼多了。EZ4LD内置有384Mb空间，可以预先烧录GBA游戏进去，这样便可以实现0秒运行GBA游戏。EZ4LD的售价为348元，如果对GBA游戏不是很在意，还可以选择售价为198元的EZ4LC，EZ4LC不仅不可以预先烧录GBA游戏，也不可以通过载入方式运行GBA游戏，它只能运行NDS游戏。

外壳做工同样采用高光UV处理的还有EWIN2-microSD开价约190元，而GBA卡大小的EWIN2-miniSD开价约160元。EWIN2系列烧录卡都不可运行GBA游戏，廉价是EWIN2的最大魅力。



各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://www.levelup.cn/mall/)查询。

城市	提供者	PSP(豪华版)	PSP(普通版)	iDSL	NDSL	NDS	iGBM	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	1760(1.5)	1590(1.5)	1180	1140	—	730	—	620 650(背光)	—
广东深圳	久圣电玩	1690	1590	—	1100(美) 1200(日)	750	—	600	650(背光)	—
福建厦门	快乐多电玩	1780(1.5) 1580(2.6)	1610(1.5) 1410(2.6)	1250	1200(美)	—	—	—	640(背光)	—
天津	天龙MARS	1730	1600	1190	1320	950/ 980(iDS)	790	—	620 640(背光)	—
浙江杭州	玩之茵电玩专卖店	1800(1.5)	1700	1190	1180(美)	—	—	820 (限定版)	670(背光)	650

掌机游戏综合发售表

9月中向，最值得玩家期待的就数PSP的《山脊赛车2》了。虽然该系列近来也有量产化的嫌疑，不过想必届时还是会有不少玩家尤其是国内玩家对其热烈支持的吧。9月21日，大人气动漫作品《银魂》将和广大NDS玩家见面。由于是首度游戏化，很多动漫FANS对这款作品的期待度都非常高，目前该游戏在日本的预约情况也非常好。至于月底的"《口袋妖怪》系列"正统续作，相信已经用不着多费唇舌来介绍或推荐它了，本月中的任何游戏在这款怪物级软件面前都将显得黯淡无光。

发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及 日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。

2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂 的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。

3.红色字体为受瞩目游戏。

GAMEBOY ADVANCE

2006年9月18日			
口袋妖怪不可思议的迷宫 赤之救助队 Pokemon Mystery Dungeon: Red Rescue Team	Nintendo	RPG	29.99美元
2006年10月12日			
最终幻想Ⅴ Advance ファイナルファンタジーⅤ アドバンス	Square Enix	RPG	4800日元
2006年11月30日			
最终幻想Ⅵ Advance ファイナルファンタジーⅥ アドバンス	Square Enix	RPG	4800日元
2006年			
合金弹头 メタルスラッグ	SNK Playmore	STG	售价未定
合金弹头2 メタルスラッグ2	SNK Playmore	STG	售价未定
合金弹头3 メタルスラッグ3	SNK Playmore	STG	售价未定
合金弹头4 メタルスラッグ4	SNK Playmore	STG	售价未定

Nintendo DS

2006年9月14日			
脑年龄 脑压力计 脑扫描 脳年齢 脳ストレス計 アタマスキャン	SEGA	ETC	2800日元
人人轻松！赵治勋的围棋 谁でもカンタン！赵治勋の秸め基	每日Communications	TAB	4800日元
Wi-Fi对应 役满DS Wi-Fi对应 役满DS	Nintendo	TAB	4800日元
口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队 Pokemon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team	Nintendo	RPG	29.99美元
2006年9月21日			
银魂DS 万事屋大骚动 银魂でぃーえす万事屋大骚动	NBGI	AVG	4800日元
幽游白书DS 暗黑武术会篇 幽☆游☆白书DS 暗黑武术会编	Takara Tomy	A·RPG	4800日元
2006年9月28日			
活化你的头脑 DS汉字之章 口い头を丸くする DS汉字の章	IE Institute	ETC	3800日元
活化你的头脑 DS计算之章 口い头を丸くする DS计算の章	IE Institute	ETC	3800日元

活化你的头脑 DS常识・疑难问题之章 □い头を丸くする DS常识・难问の章	IE Institute	ETC	3800日元
雀・三国无双 雀・三国无双	Koei	TAB	4800日元
难眠之夜与方块解谜之日 眠れない夜とパズルの日には……	Jareco	PUZ	4800日元
口袋妖怪 钻石 ポケットモンスター ダイヤモンド	Nintendo	RPG	4800日元
口袋妖怪 珍珠 ポケットモンスター パール	Nintendo	RPG	4800日元
追忆之光 リマインデライト	Taito	RPG	4800日元
财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检DS 财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检DS	Rocket Company	ETC	3800日元
2006年10月5日			
罪恶装备 碎击者 ギルティギア ダストストライク	AS Networks	ACT	4800日元
可爱小狗DS かわいい仔犬DS	MTO	SLG	4800日元
滚滚变色龙DS くるくるカメレオンDS	Star Fish	PUZ	4800日元
2006年10月6日			
冰河世纪2 アイス・エイジ2	Vivendi Universal	ACT	3800日元

PlayStation Portable

2006年9月14日			
游戏王对战怪兽GX 卡牌力量 游戏王デュエルモンスターズGX TAGFORCE	Konami	TAB	4800日元
萌学@携带版 もえがく@ポータブル	Idea Factory	ETC	4800日元
山脊赛车2 リッジレーサーズ2	NBGI	RAC	4800日元
2006年9月21日			
星战佣兵 バウンティハウンズ	NBGI	A・RPG	4800日元
F1赛车2006 携带版 Formula One 2006 Portable	SCE	RAC	4800日元
潜龙谍影 数字漫画小说 メタルギアソリッド バンドデシネ	Konami	ETC	2800日元
不思议游戏 玄武开传 外传 镜之巫女 ふしぎ游戏 玄武开传 外传 镜の巫女	Idea Factory	AVG	4800日元
2006年9月28日			
英雄传说 空之轨迹FC 英雄传说 空の轨迹FC	Falcom	RPG	4800日元
雀・三国无双 雀・三国无双	Koei	TAB	4800日元
拳手之路2 真实 ボクサーズロード2 ザ・リアル	Ertain	SPG	4800日元
亚斯特尼西雅物语 アストニシア ストーリー	Compile Heart	RPG	4800日元
迷宫制造者编年史 クロニクル オブ ダンジョンメーカー	Taito	A・RPG	4800日元
鱼之眼 携带版 フィッシュアイズポータブル	MMV	SLG	4800日元
我是航空管制官 机场英雄 那霸 ぼくは航空管制官エアポートヒーロー那霸	EA	SLG	4800日元
麻将格斗俱乐部 全国对战版 麻雀格斗俱乐部 全国对战版	Konami	TAB	4800日元
2006年9月			
鬼魂力量VS混沌时代 スペクトラル VS ジェネレーション	Idea Factory	FTG	4800日元

口袋光环 精彩内容导视

VOL.48

新作快报

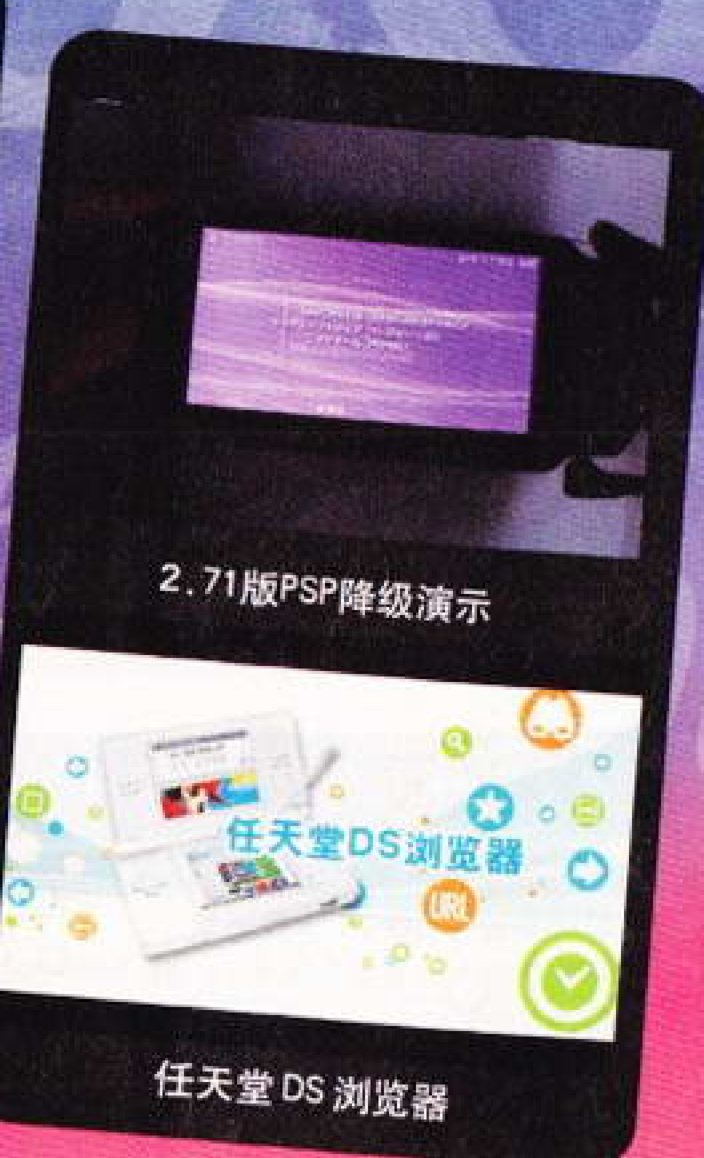


《山脊赛车2》、《皇牌空战X 诡影苍穹》、《恶魔城 废墟肖像》、《潜龙谍影 掌上行动》。

火热试玩台



《伦敦黑帮》、《超操纵机器人MG》、《庭格尔的蔷薇色卢比乐园》。



2.71版PSP降级演示

任天堂DS浏览器

劲作直击

将近期掌机大作一网打尽，带你领略游戏的风采。





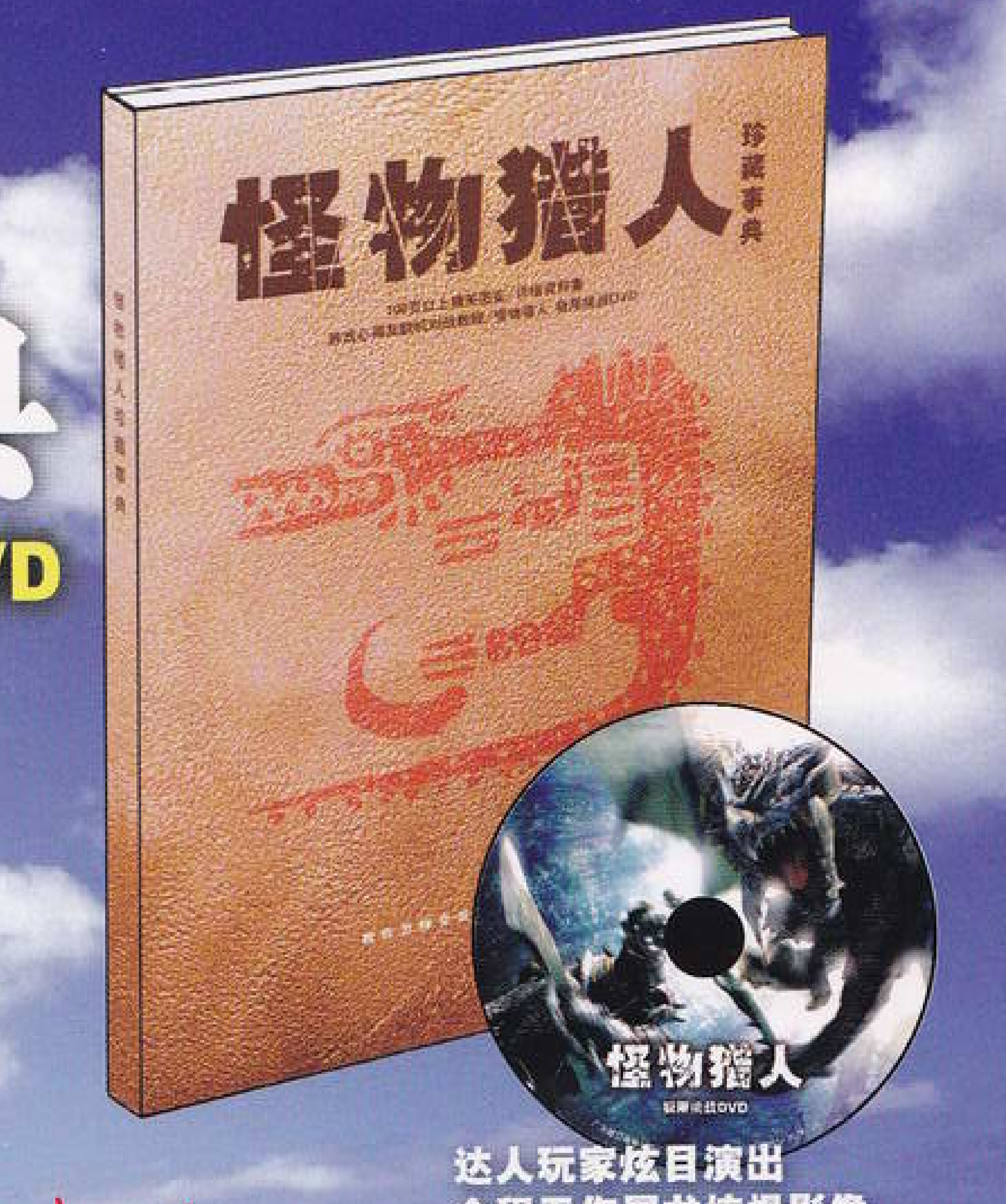
《最终幻想III》

当动人的水晶旋律再度在耳边响起时，我们又一次被带入了精彩纷呈的《最终幻想》世界。让我们随着影像看看本作的精彩吧。



《魔法工厂 新牧场物语》

区别于传统"《牧场物语》系列"的牧场新作登场了，本作在继承了牧场的耕种等传统元素的情况下大大加强了战斗和冒险要素，让你充分感受到《新牧场物语》的新意所在。



定价：8.8元
ISBN 7-88488-812-2
9 787884 888122